http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

AMIGA-ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT

NUMERO SPECIALE:
16 PAGINE
IN PIU'!

AGONY: L'ULTIMA GEMMA DELLA PSYGNOSIS

PROJECT-X: LO SHOOT'EM UP DELL'ANNO!

NOZZE D'ARGENTO PER STAR TREK

TUTTI I TITOLI CHE ASPETTAVATE:

SPACE CRUSADE • TOP WRESTLING • INDY HEAT
BLACK CRYPT • PINBALL DREAMS
STORM MASTER • SPACE GUN • RACE DRIVIN'
SPACE SHUTTLE • SPECIAL FORCES

Anno V Numero 41 - Aprile 1992 - Lire 5.000 - Sped. in Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EPIC

T.V. SHOTS TAKEN FROM CBM AMIGA FORMAT

EPIC - UNA LEGGENDA OLTRE IL TEMPO

È NATA UNA LEGGENDA: UN GUERRIERO STELLARE DI CAPACITA' SUPERIORI - DOTATO DI POTERI ALTAMENTE DISTRUTTIVI CHE, POSTI NELLE GIUSTE MANI, SAPRANNO FARE GIUSTIZIA FRA I TRASGRESSORI INTER-GALATTICI-SI FA LARGO SULLA SCENA. IL SUO NOME È EPIC. UN GIOCO IN 3D DAVVERO EPICO: UNA PIETRA MILIARE NELLA TECNOLOGIA A POLIGONI IN FATTO DI VELOCITA', GRAFICA E GIOCABILITA' PURA DA CIMA A FONDO. UNA MOLTITUDINE DI MISSIONI TI CALERA' NELLE PROFONDITA' DI QUESTA AFFASCINANTE CONQUISTA DELLO SPAZIO LONTANO.
EPIC: UN CAPOLAVORO DELL'INGEGNERIA DEL SOFTWARE.

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

zini 15 - 21020 Casciago (VA) Tel. (0332) 21 2

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

SEGA™ Master System™

I TUOI TITOLI MIGLIORI NINTENDO E SEGA LI TROVI NEI NEGOZI ...

video GAMES® center

Per MEGA DRIVE travolgenti successi quali:
BACK TO THE FUTURE III
SPEEDBALL II
XENON 2
... e tanti altri ancora!

IN ESCLUSIVA DA:

LEADER
DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA G. MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA)

PER QUALSIASI INFORMAZIONE CHIAMARE AL: TEL. 0332/212255 FAX 0332/212433

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CON DISCO DA 3 1/2

GIA' DISPONIBILE IN EDICOLA

THE GAMES machine

ACTION AMIGA

2 ECCEZIONALI DEMO ORIGINALI PRONTI PER ESSERE GIOCATI

Anno II Numero 5 - Aprile 1992 - Lire 6000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

Nel dischetto troverete:

AGONY
DALLA PSYGNOSIS UN'ESPERIENZA INDIMENTICABILE

PARASOL STAR
LO STUPENDO SEGUITO DI BUBBLE BOBBLE E RAINBOW ISLAND

PROVATI PER VOI: ULTIMA VI - SPACE QUEST IV TV SPORTS BOXING - RETEE!

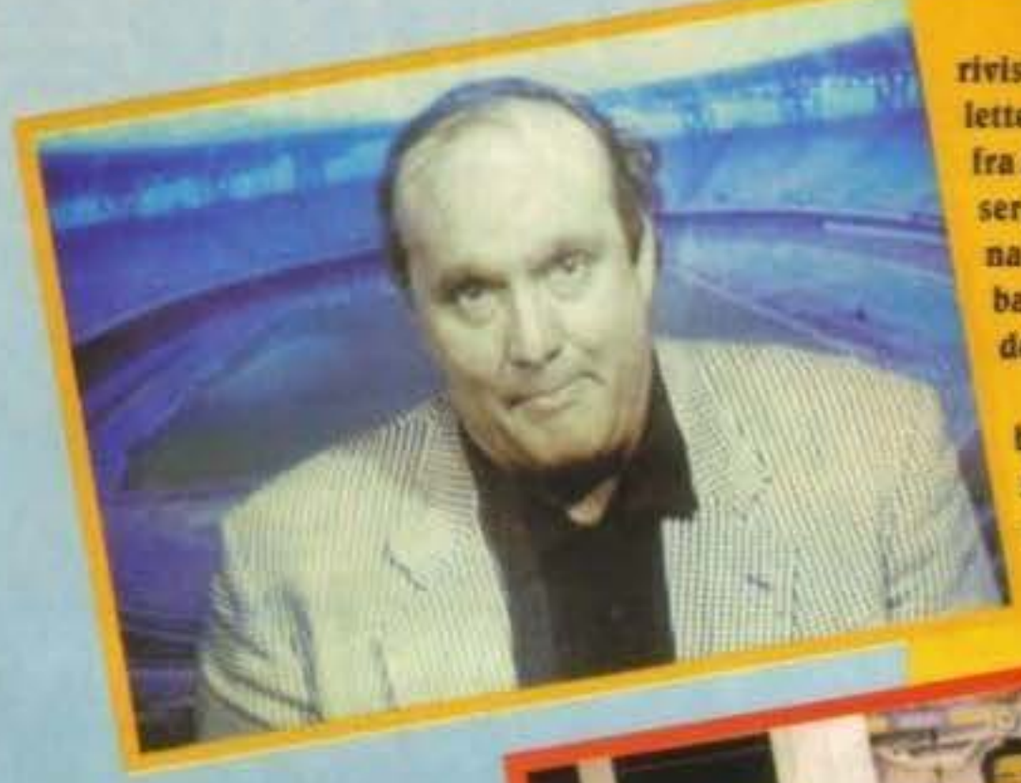
ALLEGATI 2 POSTER IN OMAGGIO!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Editoriale

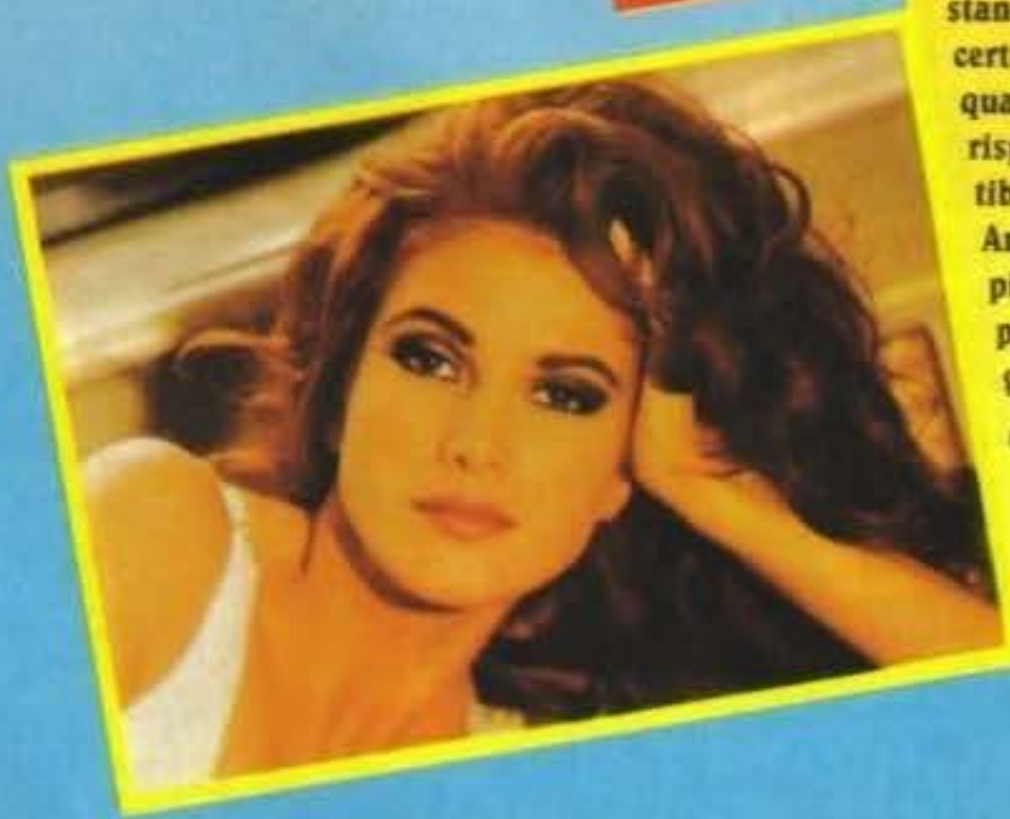
SI APRE LA BATTAGLIA!



Torniamo indietro di cinque o sei anni, quando Zzap! era l'unica rivista di videogames promossa dalla nostra Redazione e quando le lettere alle quali il "filosofo" rispondeva si dibattevano in guerre (perse) fra Spectrumiani (o Spectrumisti) e Commodoriani alle quali si aggiunsero poi quelle fra Amighisti e Atariani. Andiamo avanti con gli anni, e nasce The Games Machine. Qualche lettera ci prova ancora, ma ormai le battaglie di parole (e parolacce) hanno lasciato spazio all'oggettività delle capacità dei vari computer, e la guerra finì.

Oggi, con il cuore in mano, desidero promuovere una nuova battaglia, una battaglia mai pensata prima d'ora. Ma è solo uno spunto di riflessione e non vuole certo essere l'inizio di una sommossa compupopolare: la guerra fra Amiga e PC.

Forse non vi siete accorti (sto parlando agli Amighisti sfegatati), ma la vostra (e mia, e nostra) bella macchina sta perdendo colpi, ogni giorno. L'abbattimento drastico dei prezzi dei PC compatibili IBM al 100%, le schede grafiche VGA, i 256 colori, le schede sonore, il mercato dei videogames, tutto si sta dirigendo in quella direzione: la direzione MS DOS. L'Amiga è una macchina straordinaria, veloce (pur essendo lenta) perché dotata di processori studiati specificamente per compiere determinate cose (grafica, sonoro, animazione), gratificante, davvero multimediale, ma se non progredisce, se non si mette a studiare un sistema per utilizzare i 256 colori, che ormai sono uno standard PC, se non cala un po' i prezzi, subirà un duro colpo. Non voglio certo alimentare nessuna lotta, né promuovere il PC, ma oggi più che mai, quando gli amici mi chiedono: "Cosa devo acquistare?" io non so che rispondere. Un'occhiata in giro mi fa pensare che in fondo un PC compatibile VGA (senza scheda sonora) con Hard Disk costa tanto quanto un Amiga 500 espanso con Hard Disk, e quindi la storia dei costi non regge più. Certo, a reggere resta il fatto che disegnare con Amiga è una pacchia, che il Deluxe Paint IV ha ridato a questa macchina la sua grandezza iniziale, ma se la Commodore non si dà una mossa i miei dubbi restano.



E i vostri? Fateceli sapere, e chissà che la Posta, ancora una volta, si animi di una battaglia nuova, frizzante, piena di vita e, naturalmente, di voglia di giocare. Come sempre!

Stefano Gallarini

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile**: Roberto Ferri **Direttore Esecutivo**: Stefano Gallarini **Capo Redattore**: Massimo Reynaud **Assistente alla Redazione**: Gabriele Pasquali **Redattori**: Alessandro Rossetto, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, William Baldaccini.
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri **Impaginazione elettronica e grafica**: Studio TRP - Cinisello Balsamo (MI). **Redazione**: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460. **Fotolito**: LitoMilano, Brugherio (MI). **Stampatore**: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI). **Concessionaria di Pubblicità**: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246. **Distribuzione**: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%.
Abbonamento a 11 Numeri Lit. 50000. Arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale
o a Xenia Edizioni S.r.l - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

7
ANNO 2
NUMERO 7
APRILE 1992
LIRE 5000

Sonic MANIA

16 PAGINE IN PIU'

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

FUMETTI SUL MASTER SYSTEM
ARRIVANO ASTERIX E PAPERINO

FANTASY ZONE
DA MASTER SYSTEM A MEGADRIVE
TUTTA LA SAGA

JOHN MADDEN '92 E JOE MONTANA II
LA SFIDA CONTINUA

DIVENTATE SINDACI COL SUPER NES

QUESTO MESE UN POSTER IN OMAGGIO

CONTINUATE LE OLIMPIADI DELLA NEVE SUL VOSTRO MEGADRIVE COI

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La guida completa alla valutazione dello staff di TGM

Amiga

Bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla
bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla
bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla

http://www.oldgamesitalia.net/

VOCI DI CORRI

In considerazione dei grandi consensi che abbiamo ricevuto per questa nuova rubrica abbiamo deciso di renderlo un'appuntamento stabile all'interno di ogni numero, siete soddisfatti?
Max

JAGUAR DI DIRE LA VERITA'...

Dopo la preview del numero scorso cerchiamo di chiarire il discorso. Effettivamente il gioco era originariamente previsto in vettoriale, riprendendo le routine di Thunderhawk; poi l'improvviso cambio di

direzione con la versione a sprite che vi confermiamo con quest'ulteriore immagine (aggiungendo anche la data di uscita definitiva che è slittata a Maggio). L'affascinante progetto di partenza non è stato però del tutto messo da parte, il vero simulatore in 3D dovrebbe infatti vedere la luce entro la fine dell'anno...

ROSE ARCANA

Vi dice niente il nome Arcane Design? Beh, forse è ancora troppo presto, ma potete già scommettere sul fatto che non tarderanno molto a farsi conoscere e rispettare, almeno a giudicare dalle prime indiscrezioni tecniche dei loro nuovi prodotti. Fra i loro assi nella manica troviamo infatti un gioco di piattaforme che dovrebbe risultare perfino più veloce di Sonic per Megadrive (il cui titolo provvisorio è Lykos Code), una simulazione di combattimento aereo chiamata Fleet Command, una versione a due giocatori di Xenon II (?), oltre che un altro sparaefuggi di nome Strontium... Nuove notizie sui prossimi numeri.

LEANDER II

Come per Lemmings anche quest'altro incredibile capolavoro di casa Psygnosis è destinato ad avere un seguito. Toglietevi però dalla testa l'idea di poterci giocare molto presto: l'uscita è però prevista per Natale!

ACQUAVENTURA

Indubbiamente il gioco più volte ritardato di questi ultimi anni (l'unico contendente poteva essere Epic, che dovrebbe comunque essere finalmente disponibile per Aprile); vi preannuncio che bisognerà tenere duro ancora un po', ma la Psygnosis ha comunque annunciato tutta la sua convinzione per una prossima pubblicazione. C'è stato infatti un cambio di programmatore, nonché dell'impostazione di gioco, ma il prodotto finito non dovrebbe essere più così lontano.

MADONNA: IL VIDEOGAME!

Incredibile! Proprio all'ultimo secondo abbiamo saputo di questa notizia bomba. Un'importantissima casa americana ha infatti acquisito i diritti per realizzare un gioco in cui la vera e unica protagonista sarà proprio la mitica rockstar. A quanto pare la potremo vedere cantare, ballare, durante i concerti,venire intervistata, alle prese con paparazzi in cerca di foto piccanti, impegnata nello jogging quotidiano, in tutta una serie di atteggiamenti più o meno equivoci che hanno caratterizzato la sua caleidoscopica carriera... La simulazione, perché di gioco vero e proprio non si può parlare, potrà inoltre contare su tonnellate di immagini e animazioni digitalizzate, pezzi di canzoni fedelmente riprodotti, e altre vere chicche di cui parleremo nel prossimo numero. Un'ultima cosa: all'interno della confezione potrete trovare anche una giarrettiera rossa, fedele riproduzione di quella utilizzata nell'ultima tournee, anche se alcune voci fanno pensare che un all'interno di una scatola ci sia proprio il prezioso cimelio originale... Chi sarà così fortunato da trovarlo?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOIO

TUTTO IN ORDINE CON MIELCO

C'è stata presentata l'intera collana dei nuovi classificatori per compact e cassette. Tutti i prodotti sono realizzati in materiale plastico lucido di alta qualità e dispongono di sportello di chiusura antipolvere.

MICHAEL JORDAN VA A CANESTRO

Fra le tante sorprese che le prossime produzioni Electronic Arts ci riserbano, spicca sicuramente questa rivoluzionaria simulazione di pallacanestro destinata a far considerare obsolete tutte quelle attualmente in circolazione. In attesa di poterne parlare più diffusamente quanto prima, gustatevi questa foto per comprendere il motivo per cui si tratta di qualcosa decisamente "speciale"...

LOTUS III

Una piccola precisazione su quanto detto il numero scorso. L'editor di cui si parlava non sar un programma a parte, ma un vero e proprio Lotus III che dovrebbe essere presentato a Londra il prossimo Settembre, non appena riusciremo ad avere qualche immagine...

POND RITORNA!

Dopo l'incredibile successo di Robocod sono già cominciati alla Millenium i lavori per la realizzazione del terzo episodio ad avere come protagonista il simpaticissimo Pond. Vi dico solo il titolo che è già tutto un programma: Splash Gordon: Pond Goes To The Moon... Ma non è tutto, è infatti previsto anche un secondo gioco per il quale basta il nome: James Pond's Underwater Olympics. Speriamo vivamente di poterne riparlare già nel prossimo numero...

A 600!

La Commodore si prepara a lanciare un nuovo modello di Amiga! La nuova macchina avrà le medesime caratteristiche tecniche, 1MB di partenza, con l'unica differenza di una nuova configurazione esterna che dovrebbe avvicinarla alla forma dell'ultimo modello di Commodore 64.

F-15 III

Purtroppo non ci è stato possibile parlarne all'interno della preview perchè le notizie al riguardo sono arrivate troppo tardi, ma pare ormai ufficiale che la Microprose stia già realizzando il terzo episodio della sua fortunatissima serie F-15 Strike Eagle. La nuova e sconvolgente simulazione sarà interamente sviluppata in America, per il momento però ancora nessuna informazione relativa alla fatidica data di uscita...

SENSIBILMENTE PARLANDO

In attesa che la situazione pendente dal fallimento della Mirrorsoft sia finalmente appianata spendiamo ancora un paio di parole per i nuovi titoli dei Sensible Software. Dopo la foto del loro Soccer sullo scorso numero è questo il turno del già citato Cannon Fodder, una via di mezzo fra Lemmings e Megalomania che sembra destinato a far notevolmente parlare di sé.

NIPPON ALL'ATTACCO

E' una notizia degli ultimi giorni quella di una delirante videosimulazione a sfondo politico pubblicata nella terra del Sol Levante nella quale il vostro scopo è quello d'affondare, più o meno diplomaticamente, i presunti rivali statunitensi. Qualora la vostra missione "samuraica" dovesse fallire... Potrete sempre commettere un glorioso hara-kiri. Il programma sta andando a ruba, non sono comunque previste traduzioni.

ZZAP! DA POLSO

Incredibile trovata del nostro caro Giancarlo, all'interno del prossimo numero della gloriosa rivista ottobittiana troverete tutti gli estremi per un clamoroso concorso che metterà in palio centinaia di orologi personalizzati. Bel colpo JH!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

É DURO RESTARE IN CIMA...

SOFTWARE 2000's

The MANAGER

The Manager da Software 2000 è una nuovissima simulazione di calcio manageriale che presenta tutte le squadre del Campionato Italiano 1991-1992. L'obiettivo del gioco è di portare la tua squadra preferita in testa alla classifica della Serie A, oltre che a cimentarti nei campionati europei.

- *Possono partecipare contemporaneamente da 1 a 4 giocatori.*
- *Seleziona la tua squadra preferita e scegli un periodo di 1 anno, 5 anni o senza limiti.*
- *Le sequenze animate in 3D ti permettono di osservare i punti salienti della tua squadra in azione.*
- *Gestisci i soldi oltre che la squadra: - amplia lo stadio per attirare più spettatori - incassa altri soldi mediante la sponsorizzazione - compra e vendi sul mercato dei trasferimenti per migliorare la squadra.*

Amiga e PC (VGA).

Fotogrammi con varie presentazioni.

SOFTWARE 2000

U.S. GOLD

© 1992 Software 2000. Tutti i diritti riservati.
Marketing e distribuzione effettuata dalla U.S. Gold Limited sotto autorizzazione della Software 2000

MA É PIU DURO ESSERE ULTIMI

Gli screenshots hanno come unico scopo quello di illustrare il gioco e non la grafica, la quale varia sensibilmente sui vari formati.

LEADER DISTRIBUZIONE

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L' ITALIA DA: LEADER DISTRIBUZIONE Srl VIA G. Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Incredibile, ma vero! Nessuno ci credeva, nessuno l'avrebbe immaginato, nessuno avrebbe mai pensato che sarebbe stato possibile, nessuno (noi compresi) ne sapeva effettivamente nulla e invece il pluridecorato golf dell'Access si prepara ad esordire anche sul campione di casa Commodore... Va bene così.

LINKS IMBUCA L'AMIGA!

Vi chiederete allora che cosa possegga di tanto importante e rivoluzionario Links per distinguerlo così notevolmente dalla moltitudine di prodotti simili già in circolazione. Ve lo dico subito, Links ha la pretesa di essere

la simulazione sportiva più realistica che sia mai stata realizzata, e le caratteristiche che ora andrò a elencarvi sembrano confermare pienamente una simile affermazione. Innanzitutto diciamo che ogni singola buca è stata filmata con la telecamera, utilizzando perfino l'elicottero per le vedute aeree, in modo da poter garantire, una volta digitalizzate le immagini, una riproduzione assolutamente fedele e autentica del panorama e delle componenti morfologiche del terreno. Saranno poi proprio queste ultime a influire, oltre a tutti gli altri fattori (vento, inclinazione, effetto...), sull'esito del tiro, modificando la traiettoria e, più in generale, l'andamento della pallina secondo un rigido assoggettamento alle regole della fisica (cosa che invece non sembra a volte accadere qui in redazione, visto che sempre più spesso il materiale improvvisamente "scompare", per fare poi la sua riapparizione spaziotemporale quando meno te lo aspetti). Ugualmente digitalizzati saranno anche tutti gli effetti sonori che spaziano dal rumore della mazza che colpisce la pallina, a quello delle fronde mosse dal vento, agli altri concorrenti che camminano sulla soffice erba... Tutto questo ha permesso alla versione Pc di vendere ben 150000 pezzi in tutto il mondo, con la speranza che anche la versione Amiga possa ripetere un simile successo. A tale proposito bisogna doverosamente precisare come non si tratti di una semplice conversione, quanto invece di un nuovo prodotto con tecniche di programmazione completamente differenti, in modo da poter sfruttare appieno (finalmente) anche il modo HAM. Prima di chiudere bisogna però aggiungere ancora un'ultima considerazione, per via dell'incredibile mole di dati immagazzinati Links sarà il primo gioco (per Ami) nel quale l'uso dell'hard disk si rivelerà sostanziale, se non addirittura necessario. Sapremo comunque essere più precisi nella recensione che contiamo di proporvi sul prossimo numero.

MAX

AMB

CHI HA SBAGLIATO... PAGLIUCA?

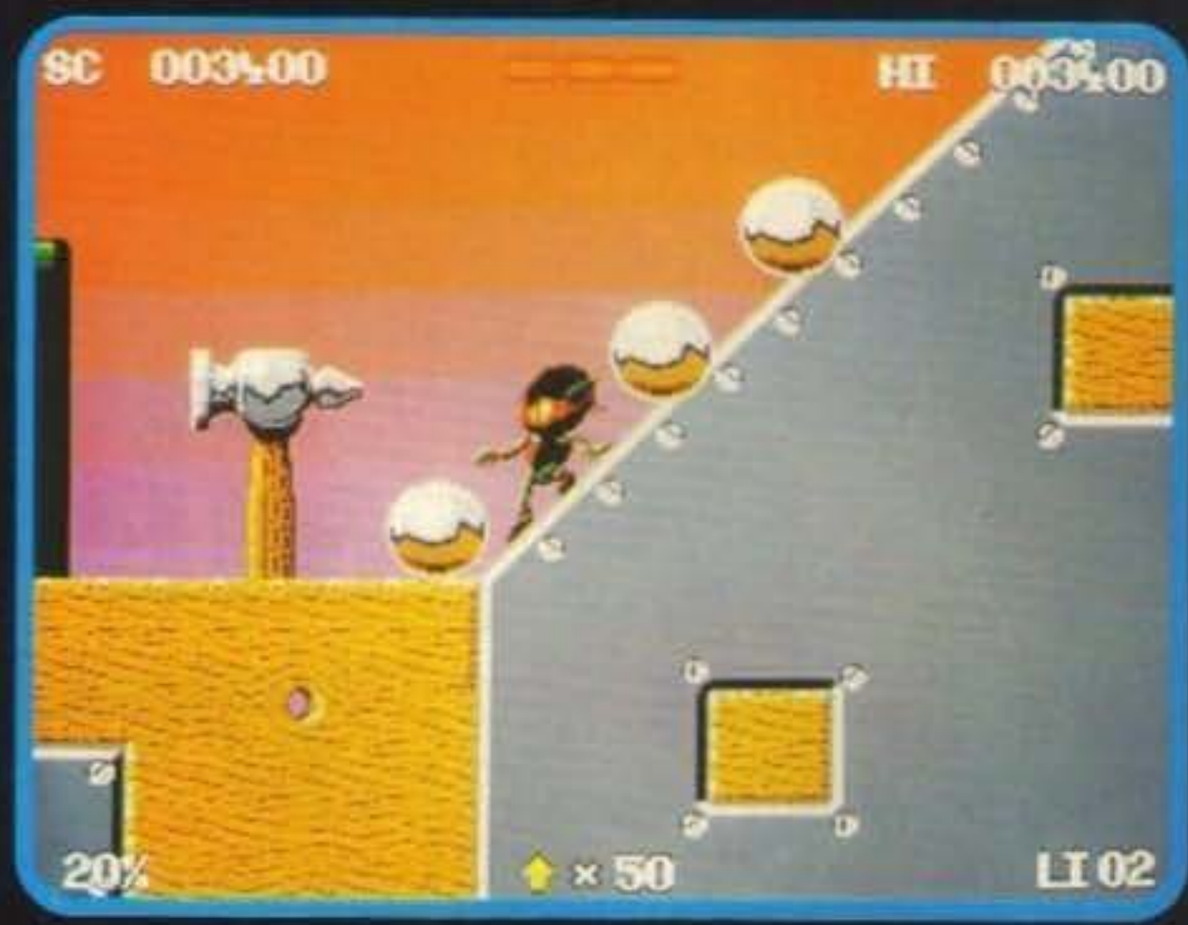
Visto l'eccellente successo ottenuto dalla versione originale tedesca, la Us Gold ha deciso di tradurre THE MANAGER interamente in italiano. Come si intuisce facilmente dal titolo, anche senza una laurea in lingue, si tratta di una simulazione manageriale che ricorda molto da vicino quel mitico Football Manager che spopolò un lustro abbondante fa sul Commodore 64. Le foto che vedete sono tratta dalla versione inglese, ma attendetevi la recensione italianissima già sul prossimo numero.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Come certamente saprete sia la Nintendo sia la Sega hanno ormai eletto a ruolo di vere e proprie "mascotte" due dei loro personaggi meglio riusciti, in modo da poterne fare dei veri e propri portacolori ufficiali delle rispettive case. Ottenere lo stesso risultato sull'Amiga ci sembra senz'altro un proposito azzardato ed esageratamente velleitario (se non altro per la moltitudine di software houses presenti sul mercato, prive di un contatto diretto con la Commodore), ma questo è più o meno quanto si è prefissata la Gremlin con il suo nuovissimo Zool...



ZOOL: MARIO THE HEDGEHOG?

A prescindere da tali considerazioni bisogna proprio ammettere che di somiglianze con Sonic ce ne sono, e anche parecchie. Tanto per cominciare il personaggio lo ricorda visivamente molto da vicino, con animazioni particolareggiate che non potranno non risultare decisamente famigliari a tutti coloro che hanno giocato, almeno una volta, a quello che rimane il più famoso titolo per Megadrive tutt'ora disponibile (con riferimento al movimen-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

to delle gambe durante la corsa, al modo di saltare, di muoversi per lo schermo...). Cominciamo quindi dal protagonista principale, un curioso "Ninja dall'Ennesima Dimensione", che si propone come uno dei più simpatici e meglio animati sprite di tutti i tempi (per un totale di frame che supera abbondantemente la sessantina); anche in questo caso, come per Harlequin, una particolare attenzione è stata dedicata alla versatilità di azioni possibili, e infatti al nostro Zool non sarà permesso solo correre o saltare, ma anche prendere a pugni gli avversari, dare loro un bel calcione, sparare, roteare come una trottola, arrampicarsi sui muri, appendersi alle sporgenze, scivolare sulle corde, sgranocchiare qualche arachide e stappare una lattina di Lemonsoda di tanto in tanto... Posso già dirvi che il gioco finito si articolerà di 18 livelli caratterizzati da 6 ambientazioni grafiche differenti; per adesso comunque i mondi completati, o quasi, sono solamente tre: si comincia con quello dei dolciumi in cui ve la dovrete vedere da quantità industriali di gelatine, liquirizie, caramelle varie, con il rischio di indigestioni fuori programma per chiunque si rivelerà eccessivamente ingordo. Si passa quindi al mondo utensile nel quale i vostri nemici saranno rappresentati da martelli, chiavi inglesi, cacciaviti e via dicendo; tutto questo prima di affrontare il mondo musicale in cui una banda intera di strumenti ha il compito di dissuadervi dal proseguire la vostra avventura. Di grandissimo effetto, in questa sezione, la presenza di alcuni pianoforti, camminando sui quali si potranno sentire una ad una tutte le note (anche se non è ancora sicuro che la cosa sarà possibile mantenerla nella versione finale). Nel passaggio da un livello all'altro non potevano certo mancare i mostri di fine livello, che fanno infatti la loro lieta comparsa con dimensioni sempre più ragguardevoli; distribuiti con estrema prodigalità anche bonus vari più o meno nascosti. Dedichiamo ora una breve parentesi agli autori del gioco che sono George Allen e Ade Carrs; Zool è per l'appunto il loro nuovo lavoro e fa seguito, dopo circa nove mesi d'attesa, all'acclamatissimo Switchblade II (avevano comunque già contribuito alla programmazione di Venus The Flytrap). Il loro intento è quello di realizzare il più giocabile e veloce platform game in circolazione, sfruttando al meglio delle inedite routine di scrolling che dovrebbero svolgere con fluidità senza precedenti il loro compito. Detto questo non mi rimane che annunciarvi le versioni Amiga e ST che sono previste per Maggio, salvo eventuali ritardi che, come ormai avrete sicuramente capito, sono sempre all'ordine del giorno...

Max

LA BANDIERA DELLA GREMLIN

Approfittando della presentazione ufficiale di Space Crusade, Paul McConnel ci ha fatto visionare altri due prodotti che dovrebbero essere presto disponibili (oltre a Plan 9 del quale ci siamo abbondantemente occupati sul numero scorso; che comunque, se devo essere sincero, non mi ha per niente impressionato). Cominciamo con Flag, degli autori di Lost Patrol, che si presenta come un interessantissimo gioco di strategia isometrico in cui lo scopo è semplicemente quello di carpire la bandiera dal villaggio avversario (detto così suona decisamente riduttivo, ma vi assicuro che non è facile e le scelte possibili sono veramente tante). Come già accennato abbiamo potuto dare un'occhiata ad una versione "grezzamente" giocabile, sufficiente però per far intravvedere l'ottima realizzazione tecnica che dovrebbe permettere al gioco di diventare un classico. Il secondo titolo è invece il complicatissimo Daemonsgate, una sorta di RPG visto dall'alto del quale non posso far altro che ribadire gli stratosferici numeri tecnici che comprendono triliardi di locazioni da esplorare, gozilioni di personaggi con cui interagire... Dopo una ventina di secondi non ne potevo già più, ma ognuno ha i suoi gusti. Per entrambi l'uscita non è ancora definita, vi faremo sapere.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACE GUN

CADARIO

WAKELIN

© 1991 TAITO CORP
OCEAN IS A REGISTERED TRADEMARK

RICORDATE 'OPERATION WOLF'?
Nella migliore tradizione dei giochi da bar della Taito ecco una nuovissima sfida all'insegna di un comando ben preciso: sparare, sparare, sparare...!

* Offerta valida fino al 30/06/92

Sconto 10%*
ai soli titolari presso i SOFT center

64 cassetta	~~24.900~~	22.400
64 disco	~~29.900~~	26.900
Amiga	~~49.900~~	44.900

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via P.R. Giuliani 1
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER Corso Durante 40
NAPOLI - BABY TOYS Via Cisterna Dell'Olio 5/B
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B
PORTICI (NA) - INFORMATICA ESSE Via Libertà 248/B
SALERNO - DI GREGORIO Corso Garibaldi 65
SAN GIORGIO A CREMANO (NA) - TEMA Via Pittore 153
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - COMPUTER ONE Via Vela 12/2
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI Corso Cabassi 28
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM Piazza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE - Centro Commerciale I. Portali-Piazza Matteotti 2.0
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Martiri Della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
PIACENZA - HIGH PRESTIGE 2 Via Capra 11
PIACENZA - MR. BYTE Via F. Frasi 39
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA Piazza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
TRIESTE - VIDEOLAND GAMES Via Rismondo 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24

LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO Viale Delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI Piazzale Ionio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza Dei Caduti 12

LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - MARTINELLI NARA Via C. Rata 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS Piazza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Corso Europa
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BRESCIA - VIGASIO MARIO Corso Zanardelli 3/7
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA Viale Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR2
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
LODI (MI) - M.B.M. INFORMATICA SYSTEMS Corso Roma 112
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA Piazzale Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY Piazza del Tribunale
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIADANA (MN) - A.T.E. INFORMATICA 2 Piazza Saragat 8
VILLA CARCINA (BS) - VIDEO IMMAGINE Via Bernocchi 11/B
VIMODRONE (MI) - PROXIMA Strada Padana 292 (Int. Città Mercato)

MARCHE:
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orefici 14
JESI (AN) - EMJ Piazza Repubblica 5
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio 6

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - IL COMPUTER SERVICE Via Stradella 235/A
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL Corso G. Cesare 56 bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI Corso Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP Piazza Don Minzoni 32

PUGLIA:
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
TARANTO - ELETTRO JOLLY CENTRO Via De Cesare 13
TARANTO - T.E.A. Via Cugini 34

SARDEGNA:
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
SASSARI - VIDEO GAMES Via Del Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12

SICILIA:
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124

TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAYMASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via Del Commercio 29
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76

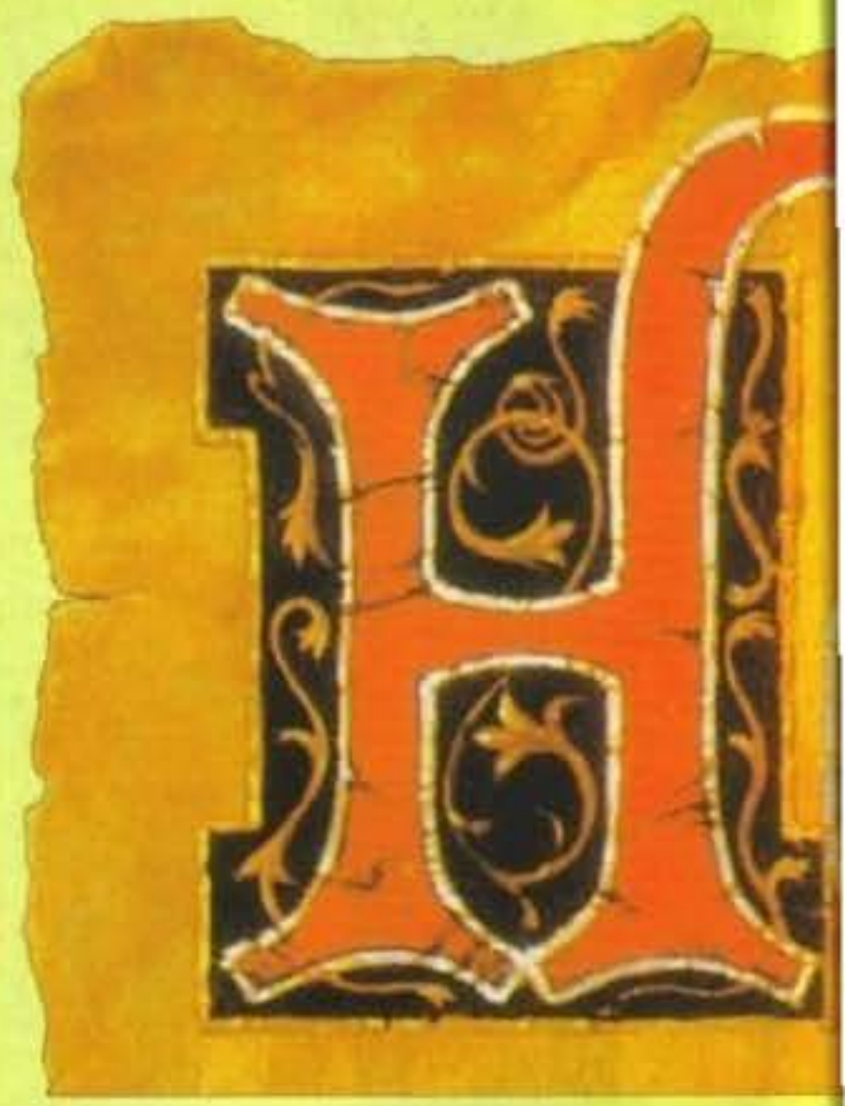
VENETO:
ALTE MONTECCHIO MAGGIORE (VI) - GUERRA COMPUTERS Viale Delle Industrie
CESSALTO (TV) - IRES Via Dante 1
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Via Rossini 16
ESTE (PD) - COMPU & GAMES Via Tito Livio 5
FELTRE (BL) - GUERRA COMPUTERS Viale Mazzini 10/C
LEGNAGO (VR) - FERRARIN Via De Massari 10
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Venezia 61 (Centro Giotto)
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
VENEZIA - BARERA Piazza San Marco 4948
VENEZIA - R. CAPUTO Piazza San Marco 5193
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Leoncino 19
VICENZA - ZUCCATO Corso Palladio 7/8

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Sono o il Capitan

Dopo i brevissimi accenni comparsi sugli ultimi due numeri, è finalmente arrivato il momento di parlare più diffusamente di quell'attesissima avventura dinamica (già questa è una grossa novità per la Ocean) che risponde al nome di Hook...

Cominciamo dicendo che si tratta dell'ennesima superlicenza strappata dall'inarrestabile casa inglese, ispirata all'omonimo colossal multimiliardario di Stephen Spielberg, che, come da previsione, non ha tardato ad imporsi ai botteghini d'oltreoceano (superando, l'unico insieme ad Addams Family, i centomilioni di dollari d'incasso in questi ultimi mesi cinematografici del "dopo-Terminator"). Il segreto di un simile successo va indubbiamente ricercato nel fascino che un personaggio fiabesco come Peter Pan ha sempre suscitato sui fanciulli (più o meno cresciuti) di tutto il mondo, senza dimenticare però un cast d'eccezione che, oltre al celeberrimo regista, comprende anche Robin Williams nella parte (rielaborata ai nostri giorni) del protagonista (con tanto di orecchie appuntite modello vulcaniano), la partecipazione della campanellina Julia Roberts e quella Dustin Hoffman nel ruolo di Capitano Uncino, dal cui arto mancante è stato tratto spunto per il titolo del film, e quindi del gioco. Per chi non l'avesse capito è evidentemente questa la traduzione in italiana del termine inglese Hook (almeno per quanto riguarda uncino, capitano non credo che presentasse particolari difficoltà).

Non essendo il film ancora in programmazione nelle sale italiane non mi sembra giusto approfondire più di tanto la trama (che comunque, se devo essere sincero, ignoro quasi del tutto), anche perché l'avventura dovrebbe rispecchiarla molto da vicino; posso solo accennare al rapimento dei vostri ragazzi che toccherà quindi a voi riuscire a strappare dall'artiglio (è proprio il caso di dirlo) del perfido Uncino. Per fare questo dovrete recuperare lo spirito infante che c'è in tutti noi e avventurarvi nell'esplorazione dell'Isola Che Non C'è, fino allo scontatissimo scontro finale.

Come ho già accennato questa è la prima volta che la Ocean decide di sfruttare una della sue innumerevoli licenze per la realizzazione di un'avventura grafica, da qui tutta una serie di considerazioni al riguardo che saranno svelate solo in tempo di recensione definitiva. Bisogna però sottolineare come, vista la scarsa esperienza in materia, i programmatori si siano chiaramente ispirati a chi di adventure se ne intende, eccome; più precisamente agli ultimi prodotti Sierra e soprattutto Lucasfilm con i quali le somiglianza appaiono evidenti. Tanto per cominciare lo schermo sarà diviso in due, la parte superiore presenterà la riproduzione grafica di quanto vi sta attorno, mentre in quella inferiore troverete le varie ico-

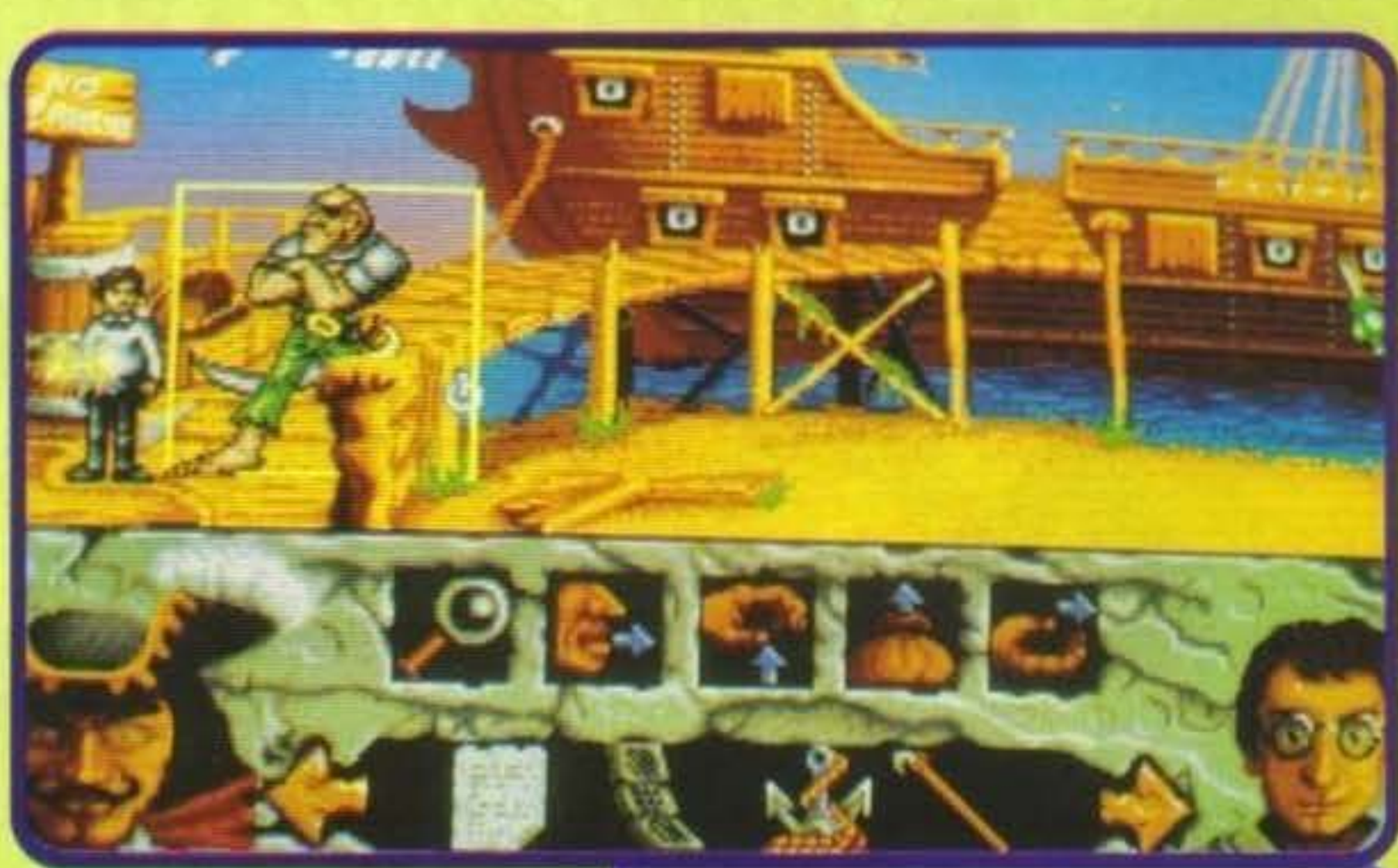
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OOR

on sono o Uncino?



ne che vi permetteranno di interagire con il mondo esterno. Il vostro scopo sarà infatti quello di ispezionare le varie locazioni (che non saranno "tantissime", ma necessiteranno di un'attenta e ripetuta analisi ciascuna), trovare oggetti mancanti, risolvere enigmi, dialogare con i vari personaggi che avrete modo di incontrare (questo mediante l'utilizzo dei soliti dialoghi semplificati), reperendo in questo modo le informazioni necessarie per il proseguimento nel gioco. Come già accadeva in Monkey Island, anche in questo è stata data importanza alle espressioni dei vostri interlocutori che lasceranno trasparire abbastanza chiaramente le loro emozioni, per il resto bisogna rimarcare una notevole attenzione che è stata dedicata all'animazione del protagonista principale così come a quelle di tutti gli altri partecipanti.

Per il momento tutto quello che abbiamo avuto modo di visionare è stato uno slideshow per Amiga (dal quale abbiamo scattato queste prime immagini), posso però già informarvi del fatto che tutte le versioni per i tre formati principali sono previste per la fine di Aprile (date che comunque, lo dico per esperienza, potrebbe scivolare a Maggio). Esprimere un vero giudizio non è quindi ancora possibili, lascio a ognuno di voi le proprie impressioni, ricordandovi che come ormai (sfortunata) consuetudine la versione Amiga avrà 32 colori su schermo, mentre quella per Picchio farà sfoggio degli ormai consueti 256 colori. A risentirci...

Peter Max

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Brides Of Dracula

NEL CUORE DI UNA VALLE DESOLATA SI ERIGE IL SINISTRO CASTELLO DI QUELL'ECCENTRICO E MEGALOMANE DI **CONTE DRACULA**.
NEL TENTATIVO DI PROVARE A TUTTI I SUOI SEGUACI CHE RAZZA DI TIPO SIA HA SERIAMENTE DECISO DI SPOSARSI. E, IN SEGUITO AD UNA SOFFIATA, SI STA PER PRECIPITARE IN UN VICINO VILLAGGIO ABITATO DALLA BELLEZZA DI TREDICI ASTUTE "POLLASTRELLE"...

iDEa®

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Era infatti da un'annetto circa che la pluridecorata (ottobittisticamente parlando) casa inglese latitava dal mercato. Finalmente la situazione sembra essere tornata sotto controllo con un cospicuo numero di novità per i prossimi mesi.

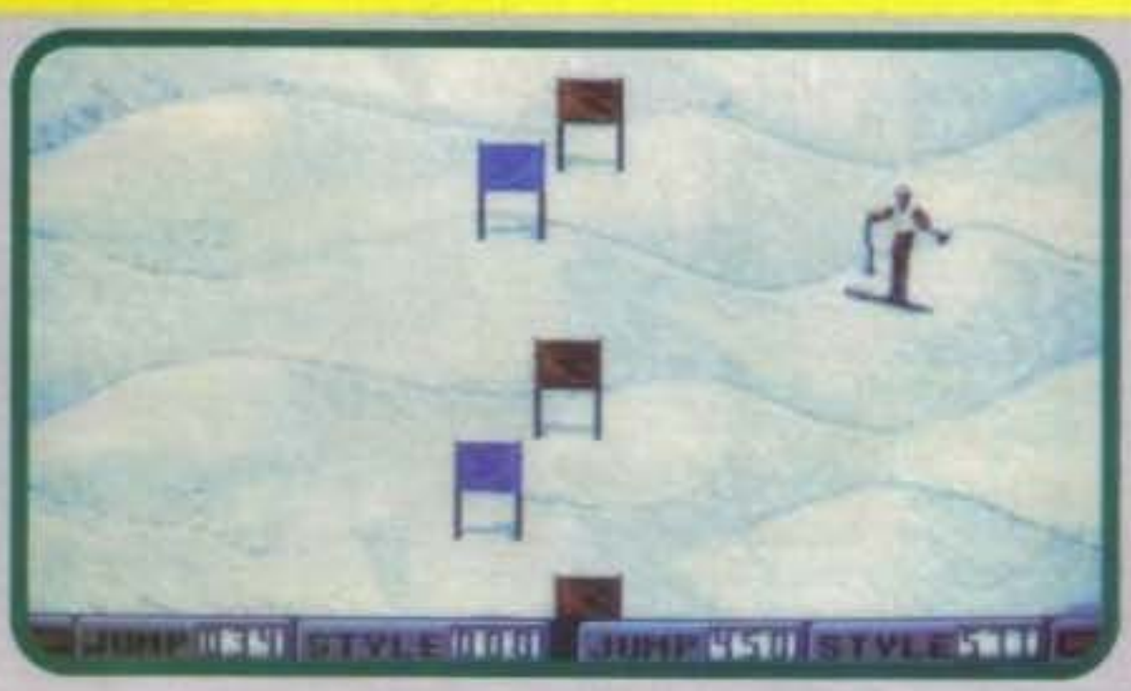
THALAMUS

IL RISVEGLIO DELLA THALAMUS...

Cominciamo comunque da un titolo ormai imminente che contiamo di recensire già sul prossimo numero; si chiama BOROBODUR ed è il nuovo lavoro dei Softeyes, già autori di Venom Wing. Del gioco abbiamo potuto visionare un demo e vi confesso che ci ha particolarmente impressionato. L'azione si articola infatti in due fasi completamente differenti, che ci sembrano realizzate entrambe in modo estremamente convincente. La prima è una variante del solito platform-adventure con un sacco di trabocchetti da evitare e enigmi da risolvere; la seconda è invece una sfrenata corsa futuristica contro il tempo e contro i molteplici ostacoli che incontrerete sulla strada in tre dimensioni. Per quanto concerne la prima sezione di indiscutibile qualità il parallasse, con fondali coloratissimi e molto ben dettagliati al tempo stesso, nella seconda spicca uno scrolling prospettico di notevole velocità e fluidità. Sicuramente una buon modo di tornare sulla scena dopo una tanto prolungata assenza.

Per quanto riguarda invece gli altri progetti, si parla delle conversioni di Summer e Winter Camp (che tanti consensi hanno ottenuto sul Commodore 64), ma soprattutto di quella di Creatures che ha ormai preso ufficialmente il via (anche se i tempi di lavoro dovrebbero andare per le lunghe). Per il resto devo segnalarvi anche un certo Beast Master che alcuni voci individuano come il nuovo gioco dei WJS, programmatori Psygnosis autori (oltre che del recentissimo Ork) delle conversioni per St e console dei due episodi di Beast. A quanto pare questo nuovo gioco dovrebbe risultare tecnicamente ancora più sconvolgente, staremo a vedere...

MAX



SUPERSKI II

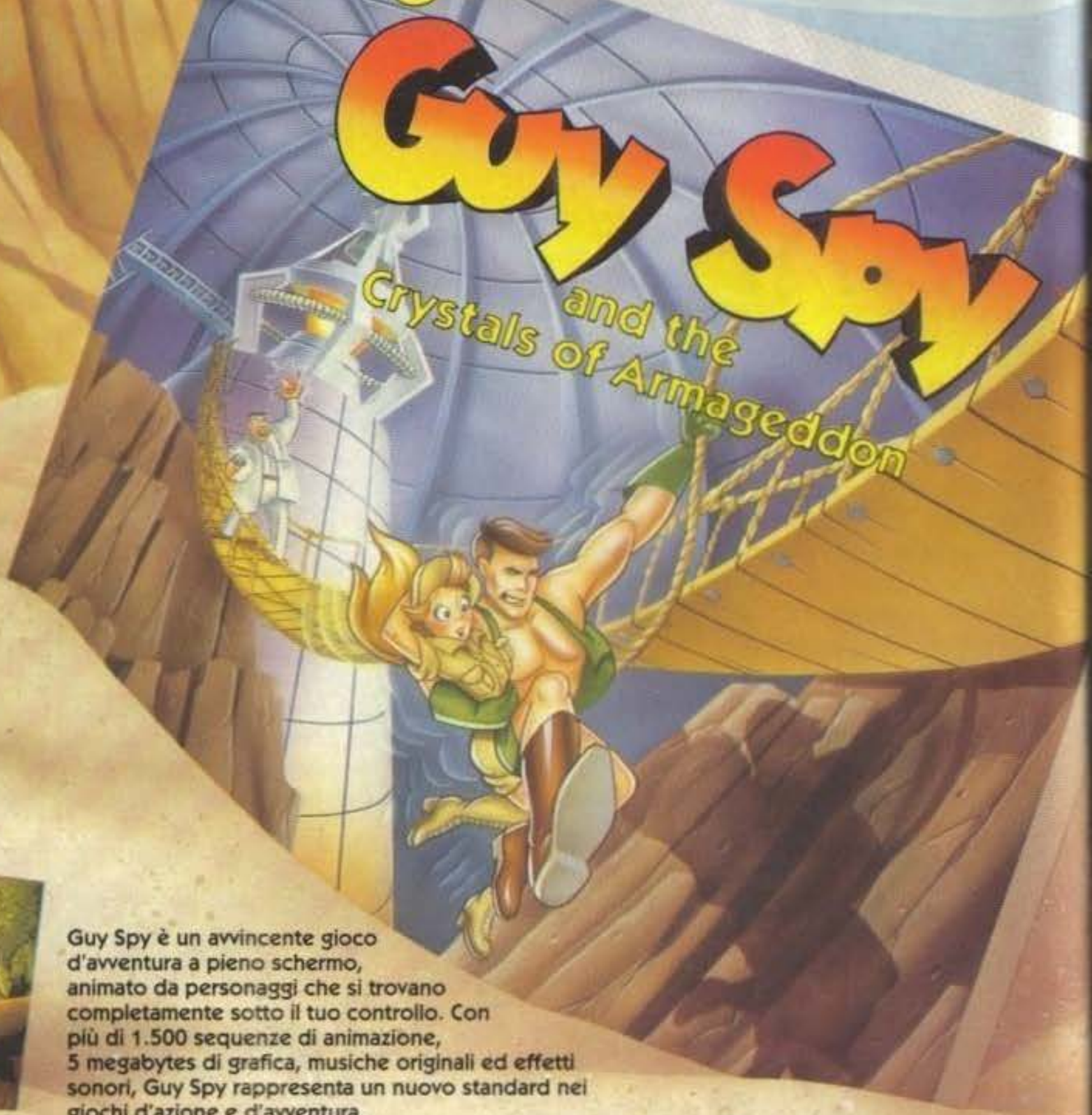
Passate ormai alla leggenda dello sci le ultime gesta del nostro immenso Alberto Tomba, la Microids dovrebbe aver ormai finito la sua Olimpiade invernale digitale. Il gioco vi permetterà di prendere parte a parecchie discipline in cerca di una medaglia, per quanto riguarda quelle più classiche (slalom, gigante, libera) non ci hanno particolarmente impressionato. Pregevoli invece alcuni spunti degni d'interesse, come quello dell'Hot Dog (evoluzioni varie sulle gobbe) (la mia disciplina preferita, in tutti i sensi...).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Guy Spy™

and the Crystals of Armageddon



Guy Spy è un avvincente gioco d'avventura a pieno schermo, animato da personaggi che si trovano completamente sotto il tuo controllo. Con più di 1.500 sequenze di animazione, 5 megabytes di grafica, musiche originali ed effetti sonori, Guy Spy rappresenta un nuovo standard nei giochi d'azione e d'avventura.

Gioca nel ruolo di Guy Spy, il più fidato ed audace agente segreto del Governo. Relazioni segrete confermano che il diabolico barone Von Max ha scoperto i leggendari cristalli di Armageddon. Con la forza dei cristalli nelle mani di quel pazzo, Von Max avrà tutto quello che gli occorre per ultimare la sua ultima arma distruttiva... la macchina del giudizio universale.

Devi inseguire il barone Von Max ed i suoi collaboratori in giro per il mondo in un disperato tentativo di salvare il mondo dai suoi piani diabolici. Se fallisci, non potrai neanche immaginare il tipo di distruzione che Von Max ha progettato per il mondo intero. I tuoi ordini sono semplici: fermare Von Max ad ogni costo... prima che sia troppo tardi!

"Guy Spy" is a trademark of ReadySoft Incorporated, copyright ©1991 ReadySoft Incorporated. ALL RIGHTS RESERVED.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

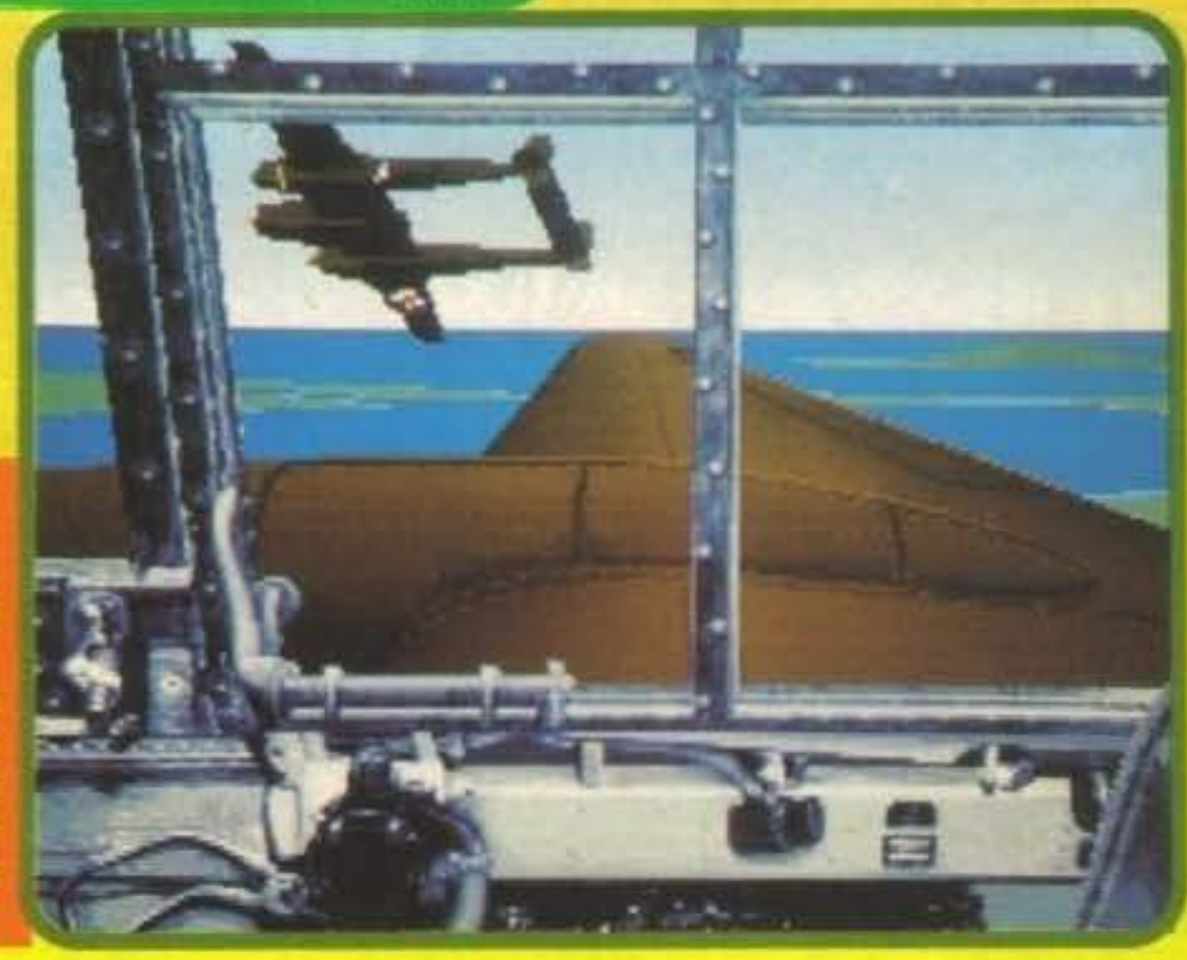
I PACIFICI ASSI DELLA SIERRA

La Dynamix, ormai parte integrante della grande familia Sierra, può vantare, nel campo delle simulazioni aeree, titoli quali A-10 Tank Killer (ancora oggi uno dei miei preferiti), e Red Baron, riproduzione storica, oltre che di volo, di qualità tecnica eccezionale. Non ditemi che non siete curiosi di sapere cosa ha in serbo adesso? Specialmente dopo aver dato un'occhiatina alla foto pubblicata sul numero scorso...

Il nuovissimo Ace of the Pacific è il secondo gioco della serie dei Great War Planes della Dynamix e naturale seguito del primo Red Baron. La vicenda si svolge infatti durante la seconda Guerra Mondiale, e più precisamente a partire dal 7 dicembre 1941; Pearl Harbour è in fiamme, la flotta distrutta, e l'America si appresta ad affrontare il Giappone in un conflitto aero-navale di incredibili dimensioni. Come in Red Baron la simulazione storica è accurata: comprende alcuni assi volanti del conflitto quali, per esempio, il maggiore Greg "Pappy" Boyington, che voi tutti conoscerete dalla serie televisiva delle "Pecore Nere" e Hiryoshi (Palla di Riso? NdBoyington) Nishazawa. La scelta degli aerei è molto vasta: si va dal classico F4U Corsair al P38 Lightning, dal P47 Thunderbolt al mitico A6M Zero e per un totale di una trentina di apparecchi diversi (riguardo alle effettive differenze di pilotaggio per ora non possiamo pronunciarci, ma sinceramente con 30 aerei ho qualche dubbio).

Finalmente avrete nelle vostre mani la possibilità di vendicare Pearl Harbour... come? Non siete americani, non ve ne frega niente, anzi i giapponesi vi stanno pure simpatici? Poco male, perché potrete anche scegliere il lato della barricata da cui combattere, ovvero se come americani o come giapponesi, se combattere una sola missione o impegnarvi per tutta la guerra fino al 1945 in una o più basi aeree e anche per quale arma combattere (esercito o marina). Come avrete già capito dall'assortimento di velivoli a disposizione le missioni saranno abbastanza differenziate: ci sono il classico (e più divertente) "dogfight", intercettamento di bombardieri, attacchi a obbiettivi di terra o (bellissimo) a portaerei mentre gli scenari vanno dalle isole Salomone, alla Nuova Guinea, alle Filippine, fino addirittura al Giappone. Chi segue il mercato dei simulatori avrà già capito che uno dei suoi più diretti concorrenti sarà quel famoso e (giustamente) acclamato Chuck Yeager's Air Combat, e possiamo garantirvi che sarà un bel duello. Il vecchio Chuck aveva fatto un gran lavoro, ma l'ultimo lavoro Dynamix potrà contare su abbondante grafica digitalizzata, manuali di consistenza enciclopedica, quel Mission Recorder che è ormai uno standard per i simulatori di qualità, combinazione tra grafica 3D e bitmap, effetto Doppler (quell'effetto per cui una fonte sonora in avvicinamento ha una tonalità più alta del normale, in allontanamento più bassa. Ehp!) per un maggior realismo sonoro e quella qualità tecnica a cui la Sierra ci ha ormai abituato. Tutto questo lo dovrete probabilmente con un bel po' di spazio sull'Hard Disk (cinque dischetti) e velocità, mentre per quanto riguarda il pilotaggio vero e proprio non possiamo che rimandarvi alla prossima recensione...

Stefano Giorgi & Alex



SIMULATORI ESPANSI...

Sono annunciati anche diversi dischi di espansioni per i due simulatori "storici" Sierra, e non si tratta semplicemente di scenari.

Con il Red Baron Mission Builder avrete nuovi aeroplani, assi e scenari con cui fabbricare nuove missioni, mentre per Aces of the Pacific uscirà RAF in the Pacific, con aerei e piloti britannici contro il pericolo giallo e World War 2: 1946 che ci pone di fronte a un angosciante quesito: e se il Presidente Truman avesse deciso di non utilizzare la Bomba?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALCATRAZ

disponibile per AMIGA e ATARI ST

INFOGRAMES

UN ACTION GAME CHE VI FARA' RIVIVERE ORE E ORE DI SUSPENSE SULL'ISOLA DI ALCATRAZ.....

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LORICIEL ALLA POTENZA MASSIMA...

Jim Power In Mutant Planet, è questo il nome dell'ultimo titolo in ormai avanzata fase di completamento della casa d'Oltralpe. Dopo aver visionato uno strepitoso demo non mi sembra il caso di andare tanto per le lunghe: il gioco è una vera bomba, tecnicamente superbo e in grado di fronteggiare tranquillamente qualsiasi gioco fino ad oggi disponibile su console.

Non vi bastano le foto e volete qualche ulteriore dettaglio tecnico? Come preferite, partiamo dai tre (impeccabili) livelli di parallasse, lo scrolling superfluido al cinquantesimo di secondo, i 200 colori su schermo (!), un misto di livelli in perfetto stile shoot'em up ed altri da tipico picchiaduro, 12 avvincenti colonne sonori differenti realizzate dagli autori della musica del primo Turrican, animazioni impeccabili, mostri giganti di fine livello, giocabilità esemplare... Insomma, uno di quei giochi che rimarrebbero tranquillamente accesi un pomeriggio intero sull'Amiga redazionale, almeno fino a quando il solito rompiscatole (io) non interviene per la necessità di trasferire files o di scattare alcune fotografie.

Rimandandovi alla recensione definitiva per ulteriori dettagli e ampliamenti sulla vicenda vi segnalo la data di uscita prevista per la metà di Aprile...

MAX

HOT RUBBER

Accompagnato da uno di quei poster che si appendono subito alla parete (biondina pin-up con chiodo nero indossato a pelle nuda!) dovreste essere già in grado di trovare nei negozi una copia finita di Hot Rubber, l'ultima simulazione motociclistica proposta dalla Palace. Da segnalare la possibilità di correre in due contemporaneamente con lo schermo diviso a metà (Pit Stop 2 ha sicuramente lasciato il segno, o, per chi non se lo ricordasse, diciamo pure Lotus Turbo Challenge...), anche se la realizzazione tecnica nel suo complesso non ci ha particolarmente entusiasmato. Già che ci siamo voglio aggiungere un paio di nuovi titoli della stessa casa che dovremo vedere prossimamente: Hostile Breed e un possibile, ma ancora misterioso, terzo episodio per Barbarian...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dopo essersi ormai aggiudicata a pieno merito il titolo di regina incontrastata delle simulazioni, la Microprose prosegue la sua iperattività con una lista sempre più fitta di nuove uscite; all'interno del numero troverete le recensioni di Special Forces e Hyperspeed, in queste due pagine ci occuperemo invece di cosa d'altro bolle ancora in pentola...

DARKLANDS

Cominciamo quindi con il nuovo, attesissimo, prodotto del Vector Grafix, si tratta di B17 Flying Fortress che dovrebbe essere disponibile per PC in estate (con le versioni Amiga e Atari St a seguire a breve distanza). Si tratta dell'ennesimo simulatore aereo ambientato durante il secondo conflitto mondiale. Si tratterà di portare a termine ben 25 rischiosissime missioni diurne sull'Europa nazista, eliminando obiettivi predeterminati e facendo quindi ritorno alle basi alleate inglesi. Sarà possibile selezionare il velivolo che preferite (con tanto di storici adesivi sulla fusoliera), l'equipaggio, studiare attentamente i resoconti dei vostro sistema d'informazione segreto e quindi prendere il volo assieme alla vostra formazione. Durante la missione potrete passare, in tempo reale, da una postazione all'altra dell'aereo in modo da poter tenere sott'occhio tutte le componenti affidate ai diversi membri dell'equipaggio. Come ricompensa vi attendono medaglie, onorificenze e onori, in caso i fallimento un più o meno gloriosi funerale militare. Di prossima pubblicazione dovrebbe invece essere il primo vero RPG targato Microprose, si chiama Darklands ed è per il momento previsto nella sola versione PC. Il gioco sarà ambientato nella lugubre Germania medioevale che è stato reputato il palcoscenico ideale per un'avventura ricca di mistero, fascino e sangue. Preparatevi quindi ad essere catapultati in un mondo dove regna corruzione e violenza, in una selva di monaci lussuriosi, streghe e presunti tali, alchimisti che pretendono di tramutare il piombo in oro, draghi sputafuoco che infestano le più tetre caver-

MICROPROSE

B-17

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A.T.A.C.

ne... Il vostro compito sarà quello di reclutare quattro avventurieri (nobili, spadaccini, mercenari, maghi...) e guidare quindi il vostro drappello in un lungo viaggio alla ricerca dell'immortalità. Da segnalare la presenza di un "generatore di avventure" che dovrebbe consentire una longevità virtualmente infinita, cercheremo di essere più precisi entro un paio di mesi. Torniamo quindi alle simulazioni aree per parlare di Advanced Tactical Air Command (ATAC), programmato e sviluppato dalla Argonaut Software, che dovrebbe decollare nel prossimo Settembre per tutti i formati (anche se l'esordio dovrebbe comunque favorire gli utenti PC).

Ambientata in un prossimo futuro la vostra missione vi vedrà impegnati contro i baroni della droga colombiani che sono nel frattempo divenuti una fortissima potenza economica. Come incaricato del governo statunitense sarete al comando di una squadra scelta di 250 agenti segreti, quattro cacciabombardieri F-23 e due elicotteri. Atac vi darà la possibilità di combinare e pianificare attentamente la vostra offensiva partendo da una base segreta, offensiva che verrà comunque ostacolata dalla notevole influenza economica che i narcotrafficanti possono esercitare all'interno del vostro stesso sistema politico, oltre che alla poderosa aviazione e contraerea avversaria che non tarderanno a manifestarsi. Già questi primissimi accenni dovrebbero risultare sufficiente a tratteggiare l'evidente innovazione contenuta nel gioco, non si tratta infatti di risolvere in rigida sequenza una serie di missioni fra loro più o meno collegate e di difficoltà crescente, quanto invece gestire al meglio le risorse di cui disponete sviluppando un vostro preciso piano di vittoria, bilanciando in maniera conveniente sia le risorse belliche sia quelle strategico-conoscitive. Altra caratteristica peculiare è l'indipendenza operativa dei vostri mezzi che svolgeranno la missione loro assegnata indipendentemente dal vostro intervento, anche se vi sarà comunque consentito prendere i comandi di qualsiasi velivolo qualora vogliate sgranchirvi un po' in un supersonico duello aereo. La simulazione comprenderà un completo mondo in 3-D accuratamente realizzato che riproduce perfettamente la morfologia della regione centroamericana, preparatevi quindi ad uno scontro senza esclusioni di colpi che potrebbe concludersi con l'auspicabile rogo delle plantagioni in fiamme (mandando in "trip" le popolazioni dei paesi circostanti nell'arco di trecento chilometri).

Max

MICROSTORY

La Microprose ha ormai compiuto il suo decimo anno di vita, confermandosi come etichetta leader nel campo delle simulazioni, nata dalla lungimirante collaborazione dei suoi due soci fondatori: Bill Stealey e Sid Meier. Entrambi erano impiegati alla General Instruments Corporation, e la leggenda narra che, durante una conferenza a Las Vegas, stessero giocando ad un simulatore chiamato Red Baron, quando Bill (ex pilota e istruttore dell'Air Force) ne criticò alcuni aspetti, il geniale Sid affermò allora che sarebbe stato in grado di realizzare un prodotto migliore in un settimana. Alla fine ci impiegò due mesi, ma Bill capì che l'avrebbe potuto tranquillamente vendere; si trattava di Hellcat Ace e segnò la nascita di una delle case più popolari della storia del software, le cui simulazioni hanno fatto sognare e divertire milioni di appassionati in tutto il mondo. A partire dal 1986 la Microprose ha poi aperto una sua filiale inglese con sede a Tetbury, acquisendo in seguito anche le etichette Rainbird e Firebird. Fra i giochi di maggior successo non possiamo non menzionare il milionario campione di vendite F-15 Strike Eagle I/II, indimenticabili capolavori di realismo come F-19, Gunship, Red Storm Rising, M1 Tank Platoon; simulazioni sportive d'eccelso livello come RVF Honda e Stunt Car Racer (senza contare l'imparagonabile F1 Grand Prix) oltre che innumerevoli prodotti geniali del calibro di Railroad Tycoon o del più recente Civilisation. Complimenti e auguri per un nuovo decennio costellato di successi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACHTUNG! PRESTO DISPONIBILE PER AMIGA E C64

Sturmtruppen

THE VIDEOGAME

© 1992 BONVI/MICK

bonvi

iDEa

"Cameraten tutti fuori dalle buken e afanti marsh!.....nain, non dofete tirare le pallottolen con le mani dannati imbecillen!"

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEL BLUEBOY DIPINTO DI BLU...

Avete presente l'ottimo Champion Driver? E l'attesissimo Dribbling? Vediamo se siete preparati: cos'hanno in comune i due giochi oltre al fatto di essere entrambi dell'Idea? Esatto, sono entrambe due creature del validissimo Luca Podestà, che ha nel frattempo sviluppato e ormai ultimato un terzo gioco. Si chiama appunto Blueboy e siamo andati a trovarlo a Varese per vedere di cosa si tratta...

Cominciamo comunque col mettere subito in luce i due punti cardine dell'intera realizzazione: Blueboy vuole essere un gioco assolutamente arcade, facile da giocare, immediato; oltre a questo è stata dedicata particolare attenzione alla figura del personaggio principale in qualità di nuovo supereroe a derivazione fumettistica.

Partendo dalle schema di gioco pare perfino superfluo il riferimento al classico Defender, un'ondata di perfidi alieni ha invaso il mondo e toccherà a voi difendere i poveri terrestri dalla tendenze "fagocitatrici" di queste bizzarre creature spaziali. Lo scrolling è sostanzialmente orizzontale (per quanto esista comunque un certo sviluppo anche verticalmente), con in basso una mappa che vi indicherà la presenza di tutti i nemici da blastare e i rimanenti passanti che vengono di volta in volta presi di mira dalle "attenzioni" aliene (una vera chicca sono senz'altro le immagini digitalizzate con i volti preoccupatissimi degli sventurati malcapitati che gridano aiuto). Una volta ripulito lo scenario (cosa che bisogna ripetere per un paio di ondate almeno) si potrà accedere al livello seguente; non prima però di esservela vista con uno degli spettacolari mostroni di fine livello che necessitano, per via della loro incredibile varietà, di tecniche d'approccio sempre differenti.

Tornando invece al discorso fumetto bisogna sicuramente sottolineare la presenza di un fumetto allegato che, a nostro avviso, testimonia delle qualità tutt'altro che indifferenti del grafico Luca Francocci (alcune tavole dovrebbero essere state riprese e utilizzate come fondino, mi auguro che anche così riusciate ad apprezzarle).

Come già detto in precedenza il gioco è ormai praticamente finito ed è solo in attesa d'essere distribuito (da chi ancora non si sa), in attesa di un'imminente recensione un breve accenno per un secondo progetto estremamente impegnativo che sta prendendo corpo: un'avventura grafica sulla falsariga di quelle della Lucasfilm, per il momento altro non posso proprio aggiungere...

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quickjoy

JOYSTICKS ED ACCESSORI

SV 127

SV 123

SV 131

SV 128

SV 122

SV 125

SV 119

SV 124

SV 133

COMPATIBILITÀ
COMMODORE, ATARI, ETC.

I marchi Commodore e Atari, sono marchi registrati delle rispettive case produttrici.

H.T.D. HIGH TECNOLOGY DISTRIBUTION S.r.l.

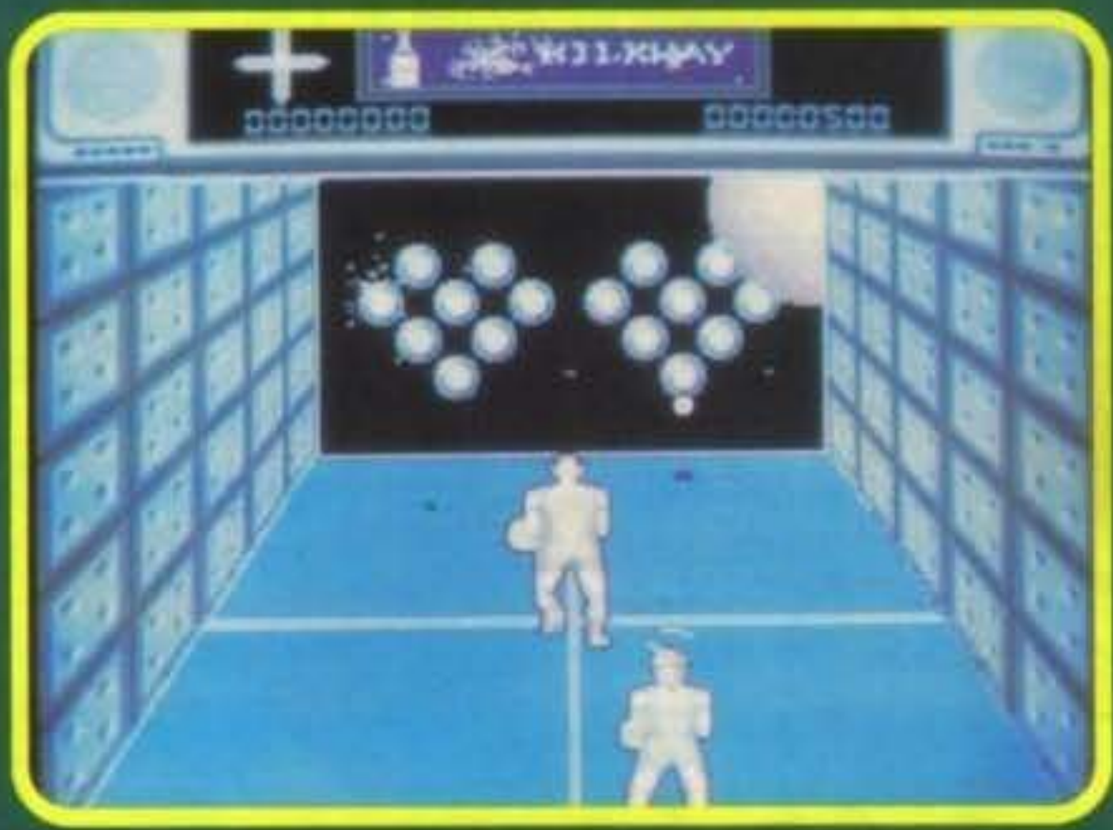
34121 TRIESTE (ITALY) - VIA ECONOMO 5/A
TELEF. (040) 307.202/3 - FAX (040) 301.229

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

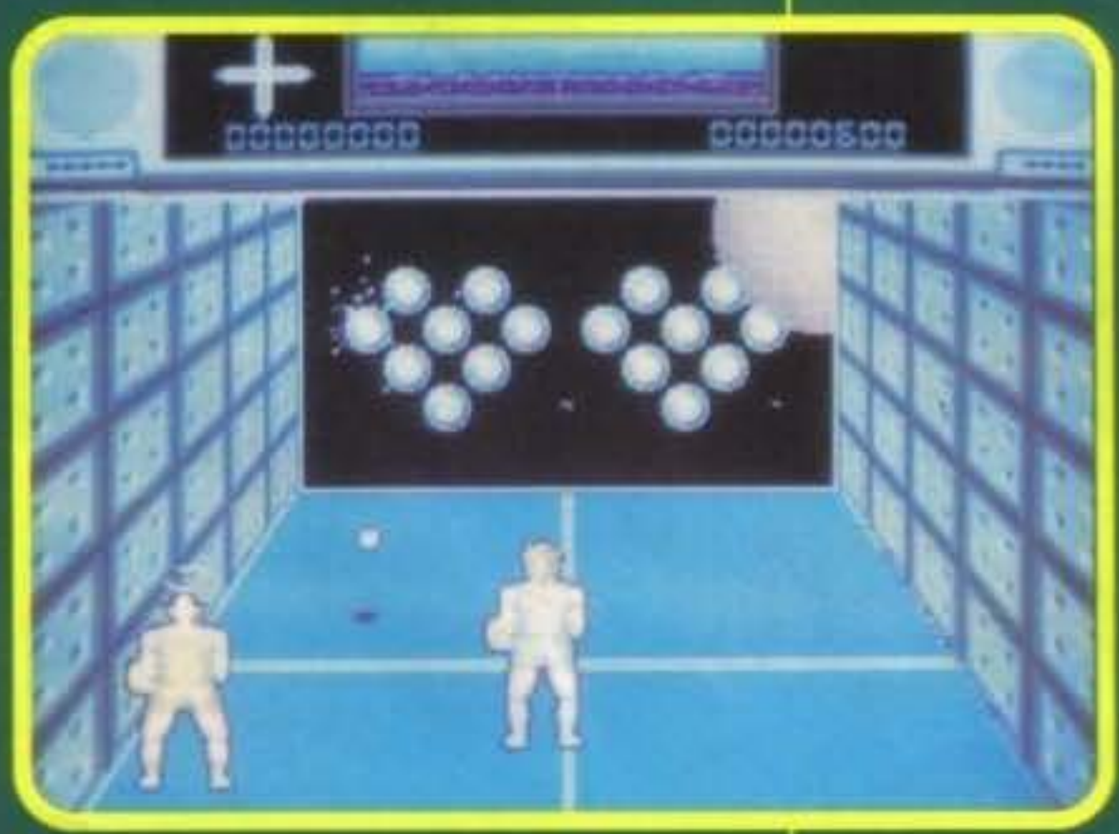
http://www.oldgamesitalia.net/

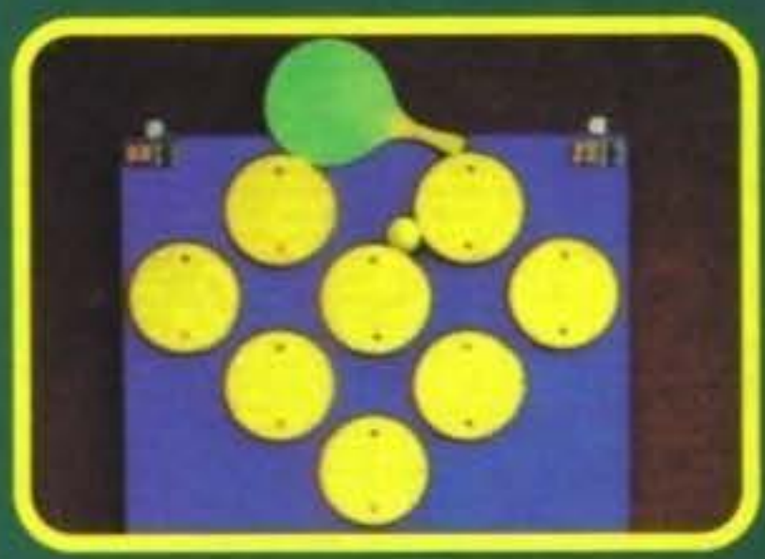
Holo-Squash

Le simulazioni sportive su computer sono tante, di sport nati da un gioco per computer ce n'è uno solo!



E dopo l'alti sonante introduzione, passiamo alla recensione.
Come si fa la recensione di uno sport? Dove prendo gli estremi per giudicarne la grafica? E per quel che riguarda il sonoro devo basarmi sul rumore che fanno le palle sbattendo contro le racchette? Bah, limitiamoci a una narrazione oggettiva dei fatti.
Un bel giorno telefona in redazione il sig. Benaglia (responsabile della Atari Italia) che gentilmente ci invita alla presentazione dell'Holosquash, lo sport del futuro. Normalmente siamo molto ben disposti nei confronti delle presentazioni ufficiali perché vi si trova cibo in quantità e gente simpatica con la quale conversare, quindi decidiamo (Alex, Max e io) di accettare al volo la proposta e ci accordiamo sulle modalità dell'incontro. Appena riappesa la cornetta, dedichiamo alla data e all'orario prefissati un po' di attenzione in più, giusto quanto basta perché sia Alex che Max si rendano improvvisamente conto che coincidono con quelle di impegni inderogabili. Rimasto il solo redattore libero, con anche nessuna idea su ciò che mi aspettava durante la riunione serale, inizio a prepararmi mentalmente per il giorno dopo. Giorno che mi vede giungere in redazione in completa tenuta sportiva: tuta in perfetto stile ape Maia (a causa di una banda gialla piuttosto ampia che attraversa la casacca nera), scarpe da pallavolo reduci dalla mia carriera di giocatore di serie C2 (interrotta, ma con serie speranze di ritorno) e classicissima valigetta di plastica bianca che mi accompagna ovunque io vada. Giunta la sera e raggiunto, in maniera tutt'altro che diretta, il luogo dell'appuntamento mi rendo conto che effettivamente era previsto che i vari invitati si impegnassero in una prova pratica dello sport in questione, e così è stato. Il campo di gioco è un normale campo da Squash in cui vengono montati i tabelloni elettronici che regolano l'azione di gioco. I giocatori (due) devono cercare di accendere, entro il limite di durata della partita (cinque o dieci minuti), il maggior numero di led possibile sul proprio tabellone (centrando i bersagli indicati). I giocatori devono colpire la palla alternativamente, e sono previste delle penalità in caso di errore.





La ragazza che ha fatto la partita dimostrativa era molto carina, perciò il voto sulla grafica non può essere che positivo. Il rumore della palla che rimbalza sulla racchetta e sui muri è ben fatto, ma un po' monotono. La giocabilità è a buoni livelli, anche se potrà essere apprezzata appieno solo dai giocatori di squash.
Per quel che riguarda il gioco su Amiga va detto che ricalca piuttosto bene l'azione di gioco tipica dello sport. Peccato per l'estrema lentezza che lo caratterizza e che ne riduce sensibilmente l'appetibilità.
Oops, stavo dimenticando di dirvi che l'Holosquash sarà presto disponibile anche nella versione casalinga (non nel senso del videogioco, ma proprio nel senso che verrà messo in commercio un set completo di racchette, pallina e tabellone elettronico).

Giancarlo Calzetta

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

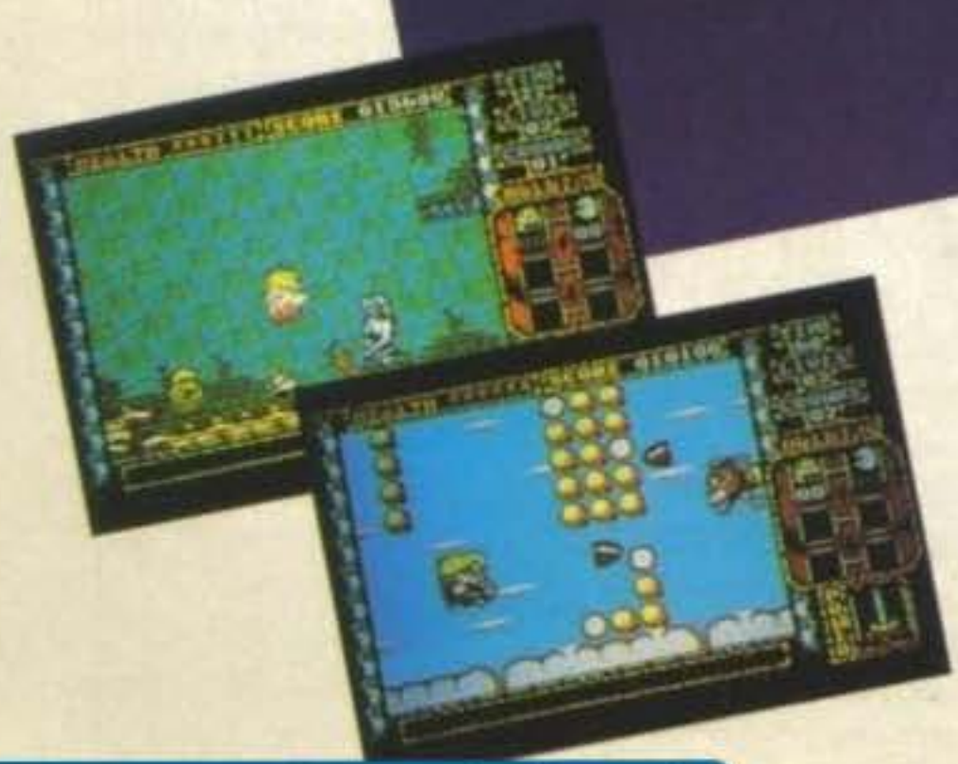
http://www.oldgamesitalia.net/

MILLENNIUM PRESENTS

KID GLOVES II

THE JOURNEY BACK

Disponibile per AMIGA ATARI ST funziona con AMIGA 500 PLUS



MILLENNIUM

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

C.T.O.

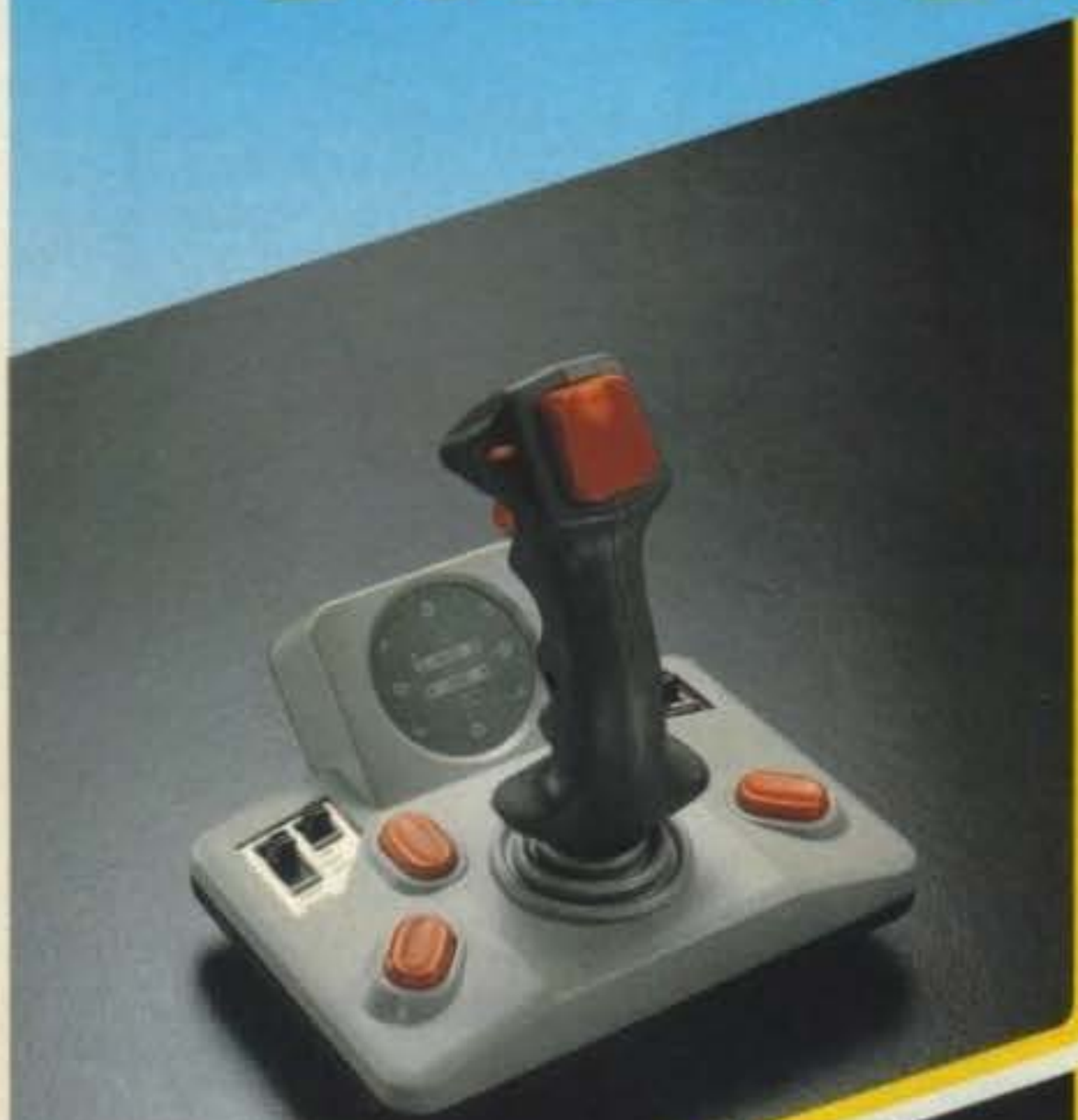
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

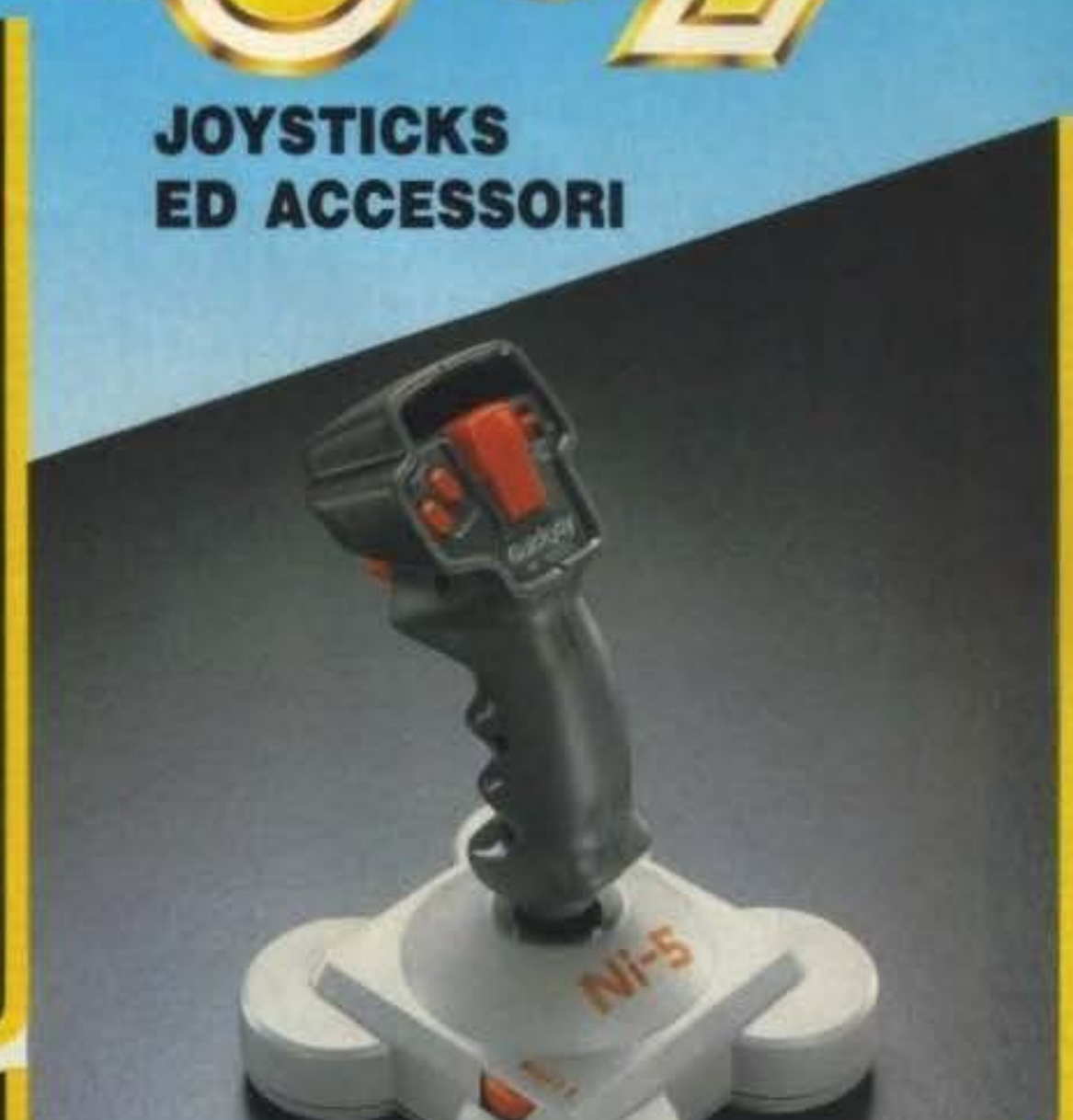
http://www.oldgamesitalia.net/

Quickjoy

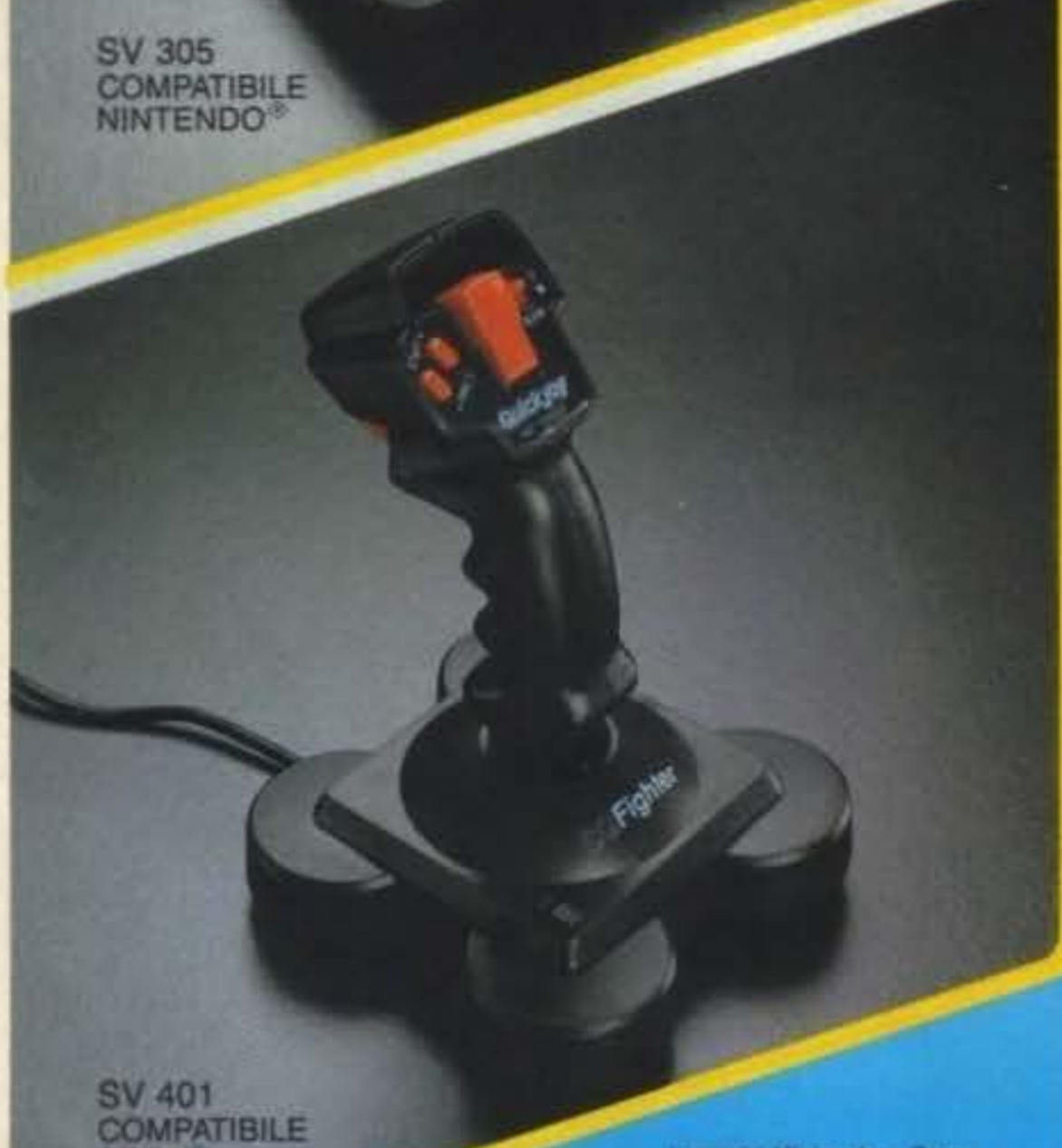
JOYSTICKS ED ACCESSORI



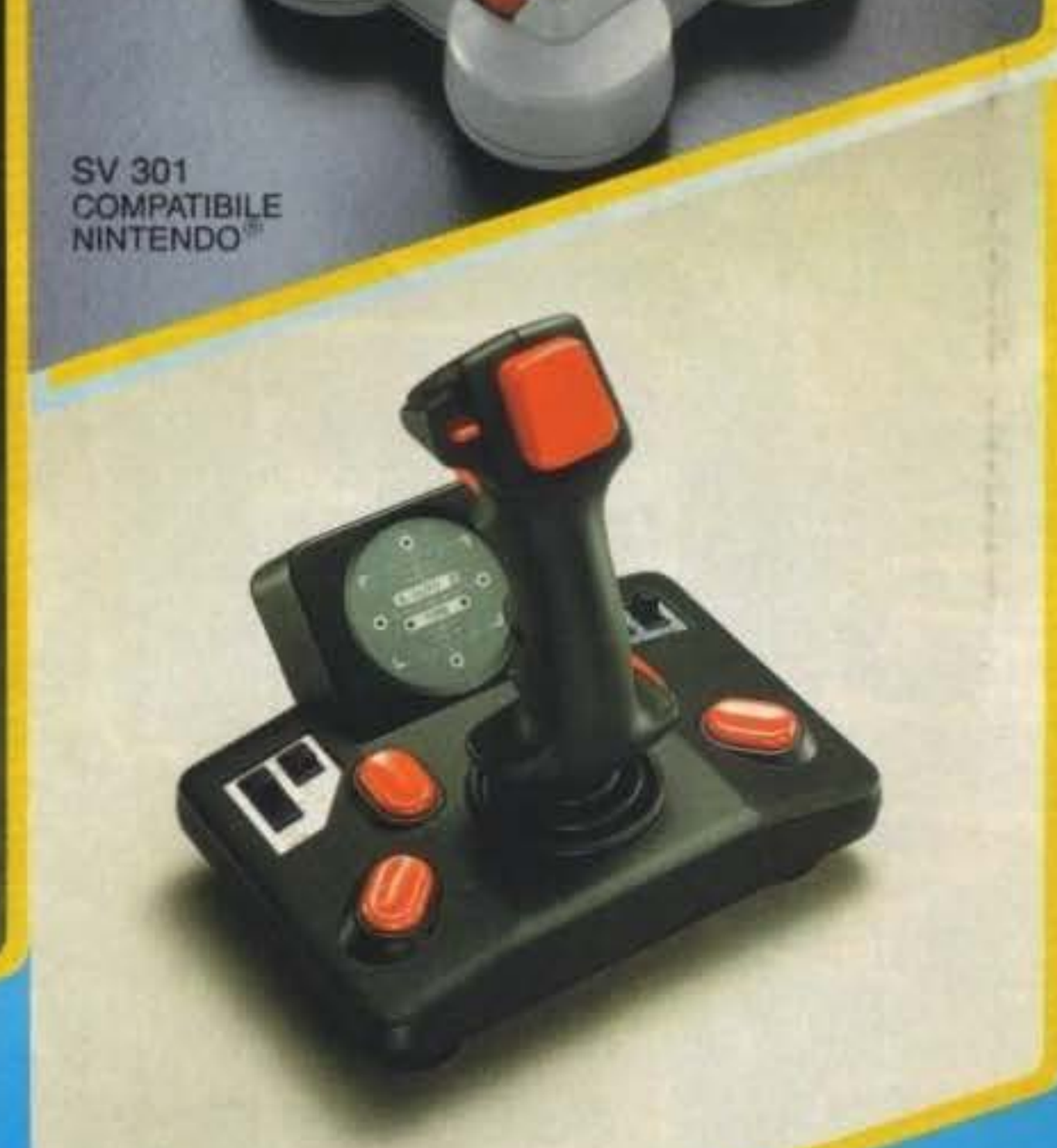
SV 305
COMPATIBILE
NINTENDO®



SV 301
COMPATIBILE
NINTENDO®



SV 401
COMPATIBILE
SEGA®



SV 405
COMPATIBILE
SEGA®

I marchi Nintendo e Sega,
sono marchi registrati
delle rispettive case produttrici.

H.T.D. HIGH TECNOLOGY DISTRIBUTION S.r.l.

34121 TRIESTE (ITALY) - VIA ECONOMO 5/A
TELEF. (040) 307.202/3 - FAX (040) 301.229

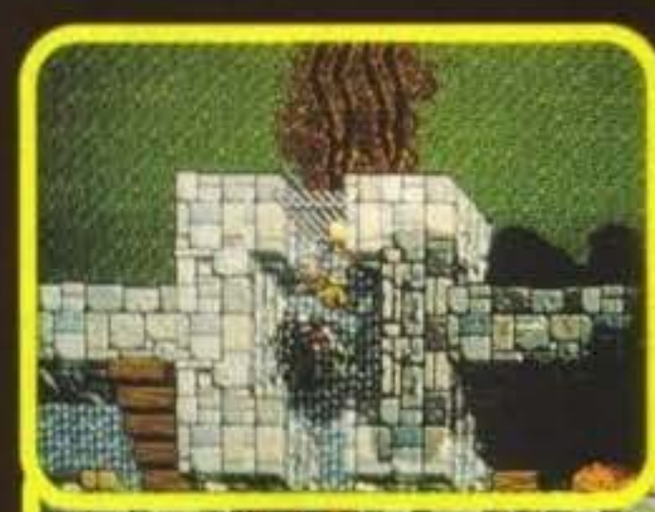
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ULTIMA!

ULTIMAMENTE

Tutti noi ruolisti seri conosciamo la Origin per una eccellente produzione, che porta fieramente il nome di serie Ultima. Per le nostre mani frementi sono passati gli Ultima dal primo al sesto (e che evoluzione abbiam visto!), senza dimenticare la serie alternativa "Worlds of Ultima" in cui l'Avatar era scagliato in una valle preistorica o su Marte. Si tratta di Savage Empire e Martian Dreams, e sono stati già recensiti da tempo con elevato punteggio. Ma forse non sapete ancora che i programmatori texani (ebbene sì, la Origin sta nella terra di Southfork Ranch) non hanno ancora detto... l'Ultima parola sulle loro serie, e sono decisi a partorire tra breve due splendidi titoli: Ultima 7 e Ultima Underworld.
Ultima 7 porta il sottotitolo "The Black Gate", e si annuncia come un autentico mostro: vi dico subito che ci sono alcune possibilità che possa funzionare solo su 386 e 486 con almeno 2 Mb di RAM, ardisco, mouse, e (sembra) scheda sonora; la grafica (praticamente scontato) è solamente VGA/MCGA 320X200/256 colori. A sentire cotante pretese saranno probabilmente cascate le braccia a molti PCisti; noi redattori PC non approviamo le megaconfigurazioni e insistiamo per provare tutto su PC di fascia mediobassa, ma i PCisti più fortunati dovrebbero trovarsi tra le mani dinamite pura. L'idea principale è, come potrete capire dalle foto, di farvi sentire IN Britannia abolendo la finestra visiva e le aree di stato: il paesaggio occupa l'intero video. Vedrete quindi tonnellate di grafica, e molta attenzione è stata lasciata anche all'indispensabile componente uditiva, che prevede colonne sonore, effetti speciali e parlato digitalizzato. Il pilotaggio sarebbe via mouse (richiesto per via del parlato), e la storia è piuttosto classica: dopo 200 anni da Ultima 6 le forze del male si sono riorganizzate e raggruppate sotto un capo noto come "Il Guardiano". Voi, il solito Avatar, siete di nuovo in Britannia, ma non perché convocati da Lord British, bensì perché siete in allerta dopo un'oscura minaccia venuta direttamente dal misterioso Guardiano. In attesa della recensione in uno dei prossimi numeri posso comunque anticiparvi (udite, udite) che con questo settimo sigillo si apre anche una terza indimenticabile trilogia che ci terrà compagnia per gli anni a venire e che dovrebbe comunque porre la parola Fine alla mitica saga.
Con questo sono sintetizzate le informazioni note finora, passiamo quindi al titolo "Worlds of Ultima", che è nomato "Ultima Underworld - The



ULTIMA VII

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Stygian Abyss". I programmatori della Origin non sono più soli in questo progetto: si appoggiano infatti alla Blue Sky di Paul Neurath (autore di Space Rogue). Tutto questo movimento di abili programmatori è giustificato dall'ambizioso traguardo, ossia la creazione di un gioco di ruolo sfruttante i principi della realtà virtuale. L'attuale stato dell'arte è rappresentato da giochi come Dungeon Master, Might & Magic 3 e Eye of the Beholder; tutti questi eccellenti titoli usano tecniche 3D piuttosto sofisticate. Ma alla Origin hanno un motto ormai celeberrimo ("Noi creiamo mondi"), e sono piuttosto esigenti circa la qualità della loro produzione: ne consegue che, con gli attuali mezzi tecnologici e una piccola ispirazione dal mondo cyberpunk, abbiano sviluppato l'idea della realtà virtuale. Underworld, proprio come Dungeon Master, è ambientato in tetri sotterranei. Questo ha in qualche modo semplificato la grafica da rappresentare, ma la realtà virtuale implica una ricostruzione a livello praticamente olografico. La differenza fondamentale con i tre celebri titoli summenzionati è quindi nella libertà d'azione e di movimento, ossia nell'immersione totale: l'idea non è più di essere interfacciati con l'ambiente, bensì di essere DENTRO l'ambiente, nei limiti concessi dalle macchine oggi disponibili. Vedrete, insomma, quel che vedreste se foste veramente lì, in una prospettiva rigorosamente soggettiva e relativa alla posizione della vostra testa. Un ovvio ostacolo all'interazione è il sistema di comandi. La tastiera, fedele compagna di tante avventure, non basta più, si deve ricorrere a quell'animaletto gobbuto che cammina su una ruota sola, vale a dire il solito mouse. Se ne usano solo due tasti: uno per muoversi e l'altro per agire, un sistema già collaudato e molto, molto semplice. L'ambiente, come già detto, è un sotterraneo. Sono circa quaranta chilometri di corridoi, e se non vi sembrano molti tenete conto che dovrete muovervi a passo d'uomo e che, nella miglior tradizione ruolistica, troverete trappole e mostri dappertutto. Ma attenzione: questo non è un gioco del tipo "irrompi nella stanza e spacca tutto": ci sono talmente tanti pericoli in agguato che un approccio del genere fallirebbe miseramente. Sarà fondamentale l'interazione (e quando mai non lo è in un gioco Origin?) con i personaggi unita a un buon uso del cervello. Voi impersonerete il solito Avatar: camminerete per i corridoi osservando la visuale che si alza e si abbassa al ritmo dei passi, vedrete le armi e gli oggetti in mano direttamente sul video, e - perfino - sentirete nelle schede sonore (se installate) un audio stereofonicamente corretto, che vi permetterà di valutare la provenienza dei rumori! Troverete personaggi ragionanti in grado di parlare, di negoziare affari, di eseguire azioni utili per voi: non saranno più sempilici semi-droidi, bensì esseri senzienti in grado di percepire la vostra presenza e regolarsi secondo criteri propri. Ci sarà ovviamente posto per i combattimenti, in cui la parte magica è affidata alle rune e non più ai reagenti, che nel sottosuolo sarebbero troppo rari. In Underworld troverete anche la mappatura automatica, ma soprattutto un nuovo meraviglioso mondo da "sentire" ed esplorare. Preparatevi alle recensioni e all'arrembaggio dei negozi!

BBros

ULTIMA UNDERWORLD

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

50 incredibili giochi!

WICKED SOFTWARE

GRANDI TITOLI FRA CUI:

BOMB HUNT
BUMP-N-RUN
TORPEDO
BALLOON CATCH
CROSS RACER
A-TEAM

Incredibile! 5 *giochi al prezzo di* 1

PROMOZIONE PRIMAVERA LEADER

C64 CASSETTA	LIT. 24.900
C64 DISCO	LIT. 29.900
AMIGA	LIT. 49.900

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

RIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HOOK™

© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
HOOK™ AND ASSOCIATED CHARACTER NAMES ARE TRADEMARKS OF TRI-STAR PICTURES, INC.

ocean®

LEADER
DISTRIBUZIONE

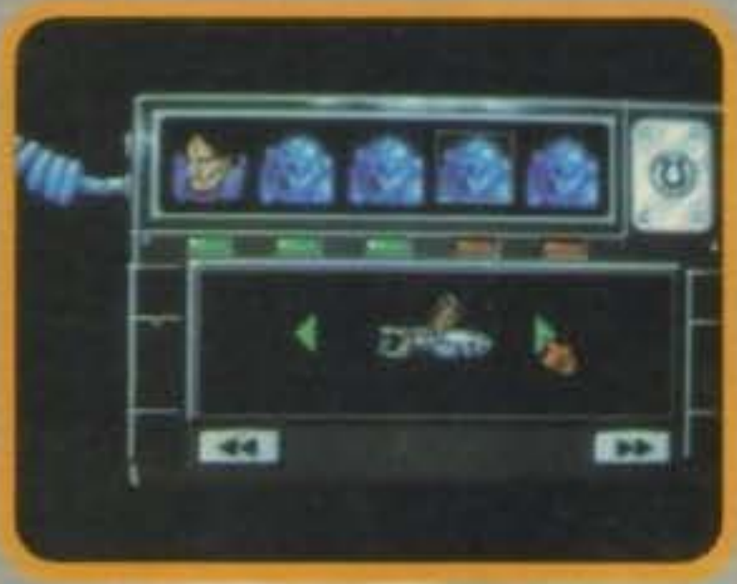
CBM AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GREMLIN per Atari St, Amiga

Un fiero comandante, il suo valoroso plotone, sofisticatissime armi ed apparecchiature tecnologiche, un'astronave pullulante d'alieni e una sola missione: eliminare i nemici dell'impero...



SPACE CRUSADE™

Tutto cominciò qualche millennio fa, quando l'uomo scoprì la possibilità di utilizzare il Warp Space, un universo parallelo, attraverso cui era possibile far passare intere astronavi per compiere viaggi di centinaia di anni luce nel giro di pochi giorni. Quest'incredibile scoperta, che dava l'occasione di visitare e civilizzare mondi fino ad allora troppo lontani per esser anche soltanto immaginati, purtroppo si rivelò ben presto a doppio taglio: infatti il Warp Space non era disabitato come tutti credevano, poiché una strana energia controllata dalle forze del Chaos spesso riusciva a prendere sotto controllo qualche astronave e trasformare i poveri occupanti in pericolosi e sanguinosi alieni. Così queste navicelle infestate, denominate Space Hulks (che siano verdi?), iniziarono a girovagare per il nostro universo attaccando le povere ed indifese colonie, rendendo necessaria un'azione armata per mantenere il controllo dei vari sistemi fino ad ora occupati. Dopo i primi secoli di sanguinosi scontri a fuoco, in cui i numerosi eserciti si fronteggiavano con grosse perdite, senza tuttavia ottenere grandi risultati, l'impero decise di organizzare un'elite di combattenti super allenati, nonché fortemente corazzati ed armati, per affrontare rapide missioni suddivisi in piccoli gruppetti di cinque unità indipendenti tra loro: gli Space Marine Corps sono infatti composti da un poderoso comandante e dal suo fidato plotone che, attraverso alcuni speciali mezzi da sbarco, assalgono le astronavi infette e compiono specifici incarichi, eliminando nel frattempo quanti più alieni possibile. Il vostro scopo è logicamente quello di interpretare l'arduo compito di comandante nel tentativo di ascendere i vertici della piramide militare fino a raggiungere il posto di generale supremo dei Marine Corps.

Prima di scegliere che missione affrontare (in tutto ce ne sono 12, ma ben presto la Gremlin pubblicherà delle missioni aggiuntive), dovrete scegliere quale dei tre corpi dei Marines volete interpretare; la scelta, per quanto non fondamentale, vi dà la possibilità di utilizzare i diversi ordini ed equipaggiamenti caratteristici di ogni corpo e inoltre consente a tre giocatori di affrontare in contemporanea una singola missione o un'intera campagna, ognuno al comando di un plotone diverso. Ogni gruppo di Marine è composto da un comandante, personaggio fondamentale nonché il più potente in circolazione, che ha a disposizione ben sei punti ferita, e da quattro soldati, ognuno con un punto ferita, e il vostro primo compito è proprio quello di armarli adeguatamente. Il capitano ha a disposizione tre diversi armamenti, che favoriscono una notevole potenza di fuoco con scarsi risultati nel corpo a corpo, un grosso potenziale nei combattimenti, ma nessuna arma a lungo raggio, oppure la solita combinazione tra questi due fattori che, come sempre, si rivela il compromesso migliore. I vostri baldi soldati possono invece essere armati

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

con un più ampio campo di armi: uno di loro deve sempre usare una pistola semplice, mentre gli altri possono scegliere tra uno degli armamenti pesanti presenti nel gioco, ovvero il lancia razzi, che può colpire qualsiasi punto dello schermo voi vediate e agisce su un'area di nove caselle, il cannone al plasma, che elimina qualsiasi cosa si trova sulla sua linea di fuoco, o il cannone d'assalto, che può colpire più di un nemico per volta. Comunque gli armamenti pesanti hanno il grosso difetto di limitare parecchio il movimento di quelli che li posseggono, il che rende spesso difficile mantenere compatto il vostro schieramento. Fatto ciò potrete scegliere gli ordini speciali, che vi

danno la possibilità di compiere più azioni per turno, e gli equipaggiamenti extra, utili per migliorare la vostra potenza di fuoco o per proteggervi meglio dagli attacchi nemici. Quando finalmente il vostro plotone è pronto, potrete scegliere la missione: generalmente dovete andare in giro a recuperare o distruggere oggetti particolari,

come pannelli di controllo od armi speciali, cercando di eliminare quanti più nemici possibile e di rientrare in tempo sani e salvi alla vostra navicella da sbarco.
Il gioco vero e proprio è visto inizialmente dall'alto, con i vostri combattenti al bordo di una delle pareti della mappa che dovrete esplorare; i nemici non sono inizialmente visibili, infatti per poterli identificare dovete o incontrarli faccia a faccia o scoprirli con lo scanner, di conseguenza più di una volta vi può capitare discovare un folto gruppetto proprio dietro l'angolo che vi bloccava la visuale; il numero e la posizione dei nemici cambia logicamente da missine a missione, così come la mappa, perciò risulta spesso pericoloso attaccare a casaccio o in gruppi poco numerosi, poiché entrare improvvisamente in una stanza può rivelarsi una trappola mortale per tutti. Durante ogni turno potete muovere i vostri personaggi per lo schermo e conseguentemente sparare a qualsiasi nemico che si trovi nella vostra linea visiva: la necessità di vedere il nemico vi costringe a piazzare accuratamente i vostri soldati in modo da evitare di coprirsi la visuale a vicenda e soprattutto di muovere quelli pesantemente armati in prima linea, così da poter far fuoco senza rischiare di colpire i compagni. Il sistema di combattimento è diverso a seconda che usiate un'arma da fuoco o le rudi mani: quando sparate il computer "tira" automaticamente due dadi per voi, il cui valore più variare da 0 a 3. La probabilità di ottenere un valore più alto è proporzionale all'arma da voi impiegata, e se la somma dei due dadi è maggiore dell'unità di protezione del nemico, questo perde un punto ferita, il che è spesso più che necessario per eliminarlo. I combattimenti corpo a corpo si svolgono invece diversamente; quando ciò avviene, entrambi i combattenti tirano i dadi e quello che totalizza di più infliggerà all'avversario tanti punti ferita quanti quelli dati dalla differenza tra i due valori ottenuti: in questo modo vi può capitare spesso di essere attaccato da un alieno e di batterlo eliminandolo nel suo stesso turno! Alcuni equipaggiamenti speciali vi daranno inoltre la possibilità di ritirare un dado per aumentare così le possibilità di vittoria: questo si rivela spesso indispensabile contro nemici particolarmente ostici come il Dreadnought, che possiede quattro punti ferita ed un'armatura di valore quattro (tutti i vostri Marines hanno armature di valore tre); comunque, se farete un buon lavoro di squadra e disporrete bene delle vostre posizioni e possibilità, non dovreste aver problemi ad aver la meglio su tutte le avversità che incontrerete: prendete bene la mira! LUKE

Amiga

Space Crusade è il primo RPG spaziale programmato in modo da risultare immediato, avvincente e divertente da giocare; la possibilità di combattere in tre simultaneamente ed indipendentemente l'uno dall'altro, aiutandosi od eliminandosi a vicenda, supervaluta la giocabilità e la longevità del prodotto, rendendolo pressoché unico nel suo genere. Gli autori hanno inserito parecchi tocchi di classe, senza contare le belle animazioni in tre dimensioni ogni volta che sparate con un vostro personaggio o siete attaccati da un nemico, così da ottenere una certa atmosfera e appassionare il giocatore all'azione che si sta svolgendo attorno ai propri personaggi. L'unico difetto che potrei mettere in luce è che alla lunga la ripetitività delle missioni e la superficialità dei combattimenti può rivelarsi un po' oppressiva, e tutto sommato ce lo si doveva aspettare da una conversione di un gioco in scatola che non può certo possedere la profondità di altri prodotti supportati da manualoni e appendici varie, comunque resta sempre un prodotto che mi ha divertito parecchio e che consiglio sinceramente a grandi e piccini...

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
91%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GENIAS per Amiga L. 49.000

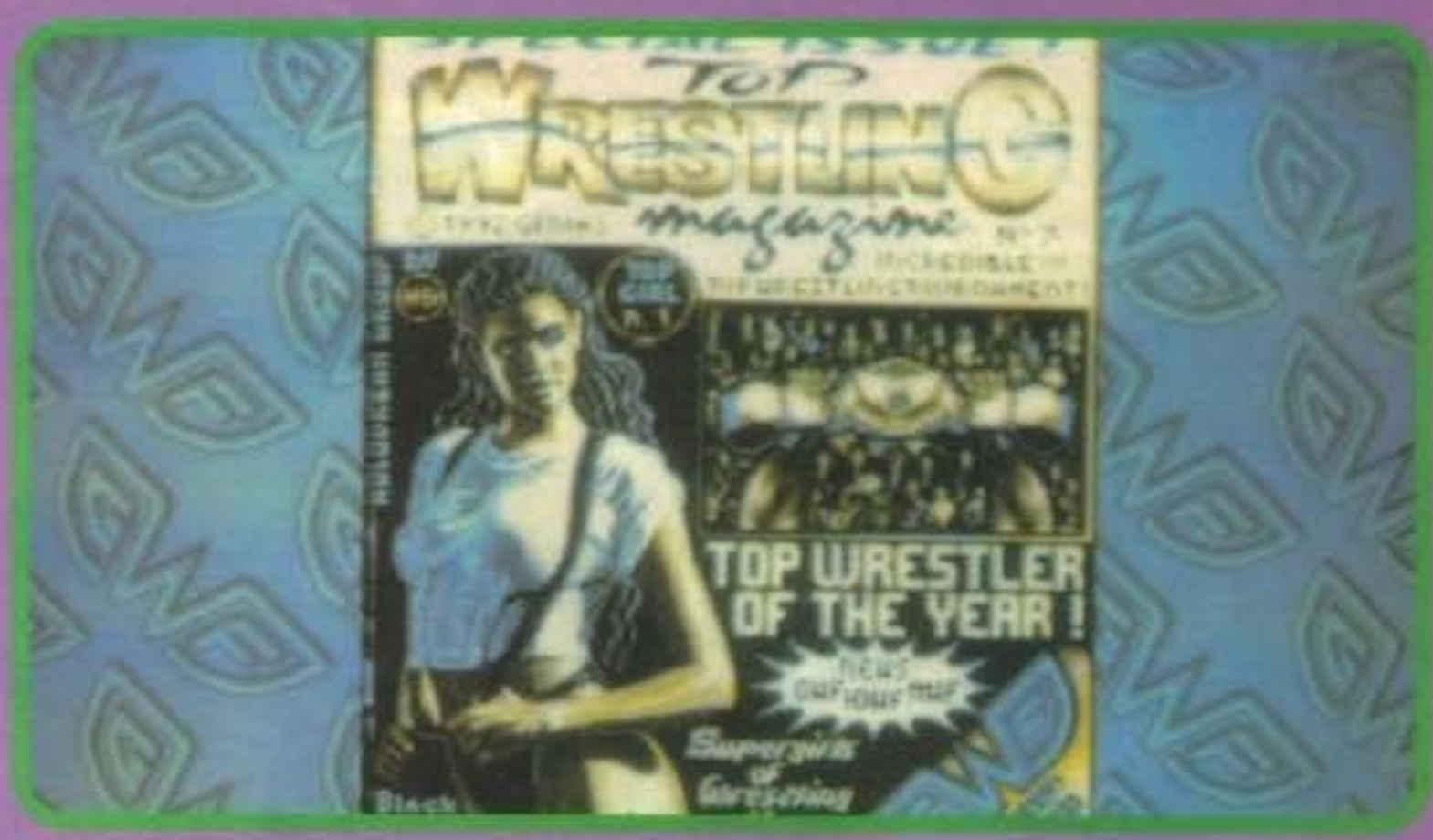
Clak! Max, no! QUELLO E' IL MIO BRACCIO! Aaaah, non il cobra twist! Dove vai Max, non salire sul Mac, non saltarmi addosso, ti giuro che te la faccio per stasera la recensione, te lo giuroooo...

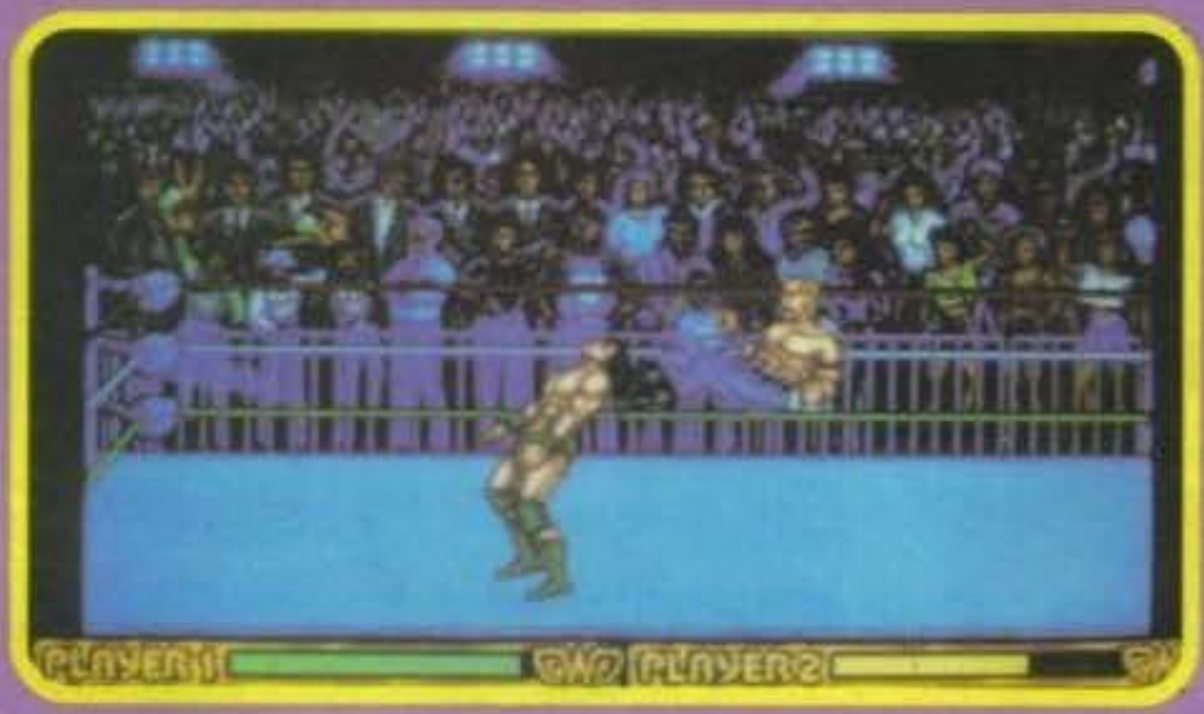
TOP WRESTLING

Avete mai provato a sedere con un portatile sulle ginocchia in un letto d'ospedale e scrivere una recensione bella, geniale, coinvolgente, per quello che vi appena squarciato un braccio, un piede, che vi ha lacerato due tendini, vi ha tolto senza l'allegria e la scarpetina insieme anche ora siete con arte soddisfatta e rilassatissima al vostro capezzale? Beh, eccomi lì, perché in fondo l'introduzione di questo articolo vuol solo una frase, a quello che stanno a letto a Max, mentre io ho sì il portatile sulle ginocchia, ma in luce dello schermo LCD illumina, mentre scrivo la recensione, una faccia felice e con un espressione un po' folle, specialmente mentre, solo ogni tanto però, calo il mediano occhiata con insana vivacità sulla caviglia di Max, proprio dove si è "accidentalmente" fatto male cadendo dal Mac la un ultimo disperato tentativo di arbitraggio. Questo è lo spirito giusto, quello che trasuda a fiori, insieme, attorno da tutti i poli del dischetto (uno i dischetti hanno i poli? Beh, se vuole il detergente intimo, a chi non ci crede quando la pubblicità sull'ultima Zzapp, forse hanno anche i poli di Top Wrestling, violenza allo stato puro, ancora da inscatolare. Anche la colonna sonora (si bisogna decisamente parlare di colonna sonora, credetemi) è una di quelle che vi "pongono" e che vi fanno venire la voglia di spaccare qualcosa. Certo, se avete a disposizione un (altro) coprovelatione da maltrattare lì vicino, vuole diversamente (ma tutti comunque graditi) potete fare come il sottoscritto, allungare il piede sopra per spiegare sul vostro joystick. Non per distruggerlo, ma per usarlo per mascherare ogni emozione che vi si parerà davanti sullo schermo del vostro Amy. Ce ne sono ben sedici differenti da maltrattare (ok, qualcuno sospetta che uno degli energumeni abbia voti, tutti con differenti "abilità", voti, capigliature e caratteristiche (questa ultima descritta in maniera decisamente militaresca nel manuale: occhio

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





Amiga

Top Wrestling della Genias si colloca più o meno sul livello di WWF Wrestling. La simulazione italiana di questa follia statunitense è comunque ben realizzata, specialmente dal punto di vista videoludico. Per quanto riguarda la grafica si nota la fattura di marca italiana, e forse lo schermo risulta un po' troppo scuro. Il sonoro è abbastanza buono, con delle eccellenti musiche heavy metal che non mancheranno di "gasare" anche i più calmi tra di voi. La giocabilità, o forse è meglio dire il controllo del personaggio, soffre forse un po' troppo di un'eccessiva difficoltà (più che battere l'avversario è difficile qualche volta controllare bene il proprio wrestler) di modo che di quando in quando risulta alquanto difficoltoso fare una mossa.
Tutto sommato un titolo discreto, un altro tra gli italiani degni di assurgere all'olimpo dei giochi internazionali.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
83%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALLE OLIMPIADI CON ATARI

Tossa de Mar
COSTA BRAVA

PARTECIPA AL GRANDE CONCORSO "ALLE OLIMPIADI CON ATARI"

Potrai vincere un soggiorno in Spagna ed essere spettatore alle OLIMPIADI 1992. A partire dal 31/1/92 fino al 15/4/92 acquistando uno dei seguenti favolosi videogiochi:

ATARI LYNX - ATARI VCS 2600 - ATARI VCS 7800

troverai inserita in ogni confezione la cartolina di partecipazione al grande concorso. Compilala secondo le modalità indicate sul retro della stessa rispondendo esattamente alle domande richieste.

SPEDISCILA ENTRO IL 15/4/92 A:
ATARI ITALIA SPA, VIA BELLINI, 21 - CUSANO MIL. (MI)

Uno splendido concorso che Vi offrirà la possibilità di vincere uno dei 104 viaggi alle **Olimpiadi di Spagna**.

- **26 VINCITORI DEL PRIMO PREMIO** passeranno una settimana a Tossa De Mar - Costa Brava, con prenotazione in Hotel, ed un posto prenotato per uno degli avvenimenti Olimpici.
- **78 VINCITORI EXTRA** vinceranno la stessa vacanza VIP nell'Ottobre 1992, naturalmente senza visita alle Olimpiadi.

AFFRETTATI QUINDI A COMPRARE IL TUO VIDEOGIOCO ATARI E... BUONA FORTUNA!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOVE ACQUISTARE IL VIDEOGIOCO LYNX IN ITALIA

PIEMONTE

ALESSANDRIA,PROVERA, VIA PIACENZA 2
ALESSANDRIA,GIOCHINGROS SAS,
VIA S. FRANCESCO D'ASSISI 54
ALESSANDRIA,COMPUTER TEMPLE SNC,
C.SO LAMARMORA 33
ASTI,RECORD SNC, GALLERIA F. ARGENTA 3
BIELLA,VC,SERENO GALANTINO SAS,
P.ZZA I MAGGIO 1
BIELLA,VC,BABBO NATALE, VIA TRIESTE 55
BIELLA,VC,CAMELOT SAS, VIA P. MICCA 33
BIELLA,VC,SIGEST SRL, VIA TRIESTE 23/B
BRA,CN,BONA DISTRIBUZIONE,
VIA PRINCIPI DI PIEMONTE 4
CHIVASSO,TO,HOBBY MARKET SNC, VIA PO 2/C
CUNEO,ROSSI COMPUTER, C.SO NIZZA 42
DUSINO S. MICHELE,AT,TREMONTI CARLA,
C.SO INDUSTRIA 30
IVREA,TO,FULVIA PAGLIUGHI SNC,
C.SO VERCELLI 254
NICHELINO,TO,CASA DEL PUPO, VIA TORINO 34
PINEROLO,TO,ROGIRO', P.ZZA BARBIERI 2
RIVOLI,TO,AGARTHI SNC, VIA MONTEGRAPPA 112
SALUZZO,CN,BOLLATI GIUSEPPE,
P.ZZA CAVOUR 38/4
SUSA,TO,SAYN GIOCHI, VIA ROMA 53
TORINO,ALLA GIOIA DEI BIMBI SNC, VIA PO 46
TORINO,PLAY GAME SHOP,
VIA CARLO ALBERTO 39/A
TORINO,AUCHAN, C.SO ROMANIA 460
TORINO,TV MIRAFIORI,
C.SO UNIONE SOVIETICA 393
TORINO,AMERICAN'S GAMES, VIA SACCHI 26/C
TORINO,PARADISO DEI BAMBINI SAS,
VIA ANDREA DORIA 8
TORINO,GIROTONDO SAS, VIA S. MARINO 52/B
TORINO,MAGLIOLA,VIA NICOLA PORPORA 1
TORINO,SOFTEL, VIA NIZZA 45/F
TORINO,MICRONTEL SRL,
C.SO GIULIO CESARE 56 bis
TORINO,ALEX COMPUTER, C.SO FRANCIA 333/4
TORINO,G. RICORDI & C., P.ZZA C.L.N. 251
TORINO,M.P.M. SPA, VIA GUARINI 4
VALENZA,PO,AL,CENTRO COM.LE SELEZIONE,
VIA CAIROLI 5
VERCELLI,ELETTRONICA SAS, VIA SCALISSE 5

LOMBARDIA

BERGAMO,CALDARA ANGELO SNC,
VIA PAPA GIOVANNI XXIII 49
BERGAMO,VIDEO IMMAGINE SNC,
VIA CARDUCCI CITTA' MERCATO
BERGAMO,TINTORI ENRICO & C.SNC,
VIA BROSETA 1
BRESCIA,MEGABYTE, C.SO MAGENTA 32/B
BRESCIA,VIDEOCOMPONENTI, VIA CHIASSI 12/A
BRESCIA,VIDEO HOBBY, VIA UGONI 12/B
BRESCIA,VIGASIO MARIO SPA,
PORTICI ZANARDELLI 3
BRESCIA,MASTER INFORMATICA,
VIA F.LLI UGONI 10/B
CASSANO D'ADDA,MI,GRAZZINI/4,
CENTRO COMM. L'AGORA'
CINISELLO B.MO,MI,MULTISYSTEM S.A.S.,
VIA ROMA 35
CORBETTA,MI,PENATI SRL,
VIA SIMONE DA CORBETTA 49/D
CREMA,CR,EL-COM,VIA LIBERO COMUNE 15
CREMONA,CASA DEL GIOCATTOLO,
C.SO MATTEOTTI 100
DESENZANO,BS,MEGABYTE, P.ZZA MALVEZZI 14
GALLARATE,VA,COMPUTERSHOP SNC,
VIA A. DA BRESCIA 2
GALLARATE,VA,GIOCHI GARDEN,
C.SO SEMPIONE 33
GALLARATE,VA,VERGANI VITTORIA,
VIA MANZONI 9
GERENZANO,VA,GRANDI MAGAZ. BOSSI,
VIA G.P. CLERICI 196
GRUMELLO,BG,MEGABYTE, VIA ROMA 61
LECCO,CO,LONGATELLI MARIO, VIA BALICCO 11
LEGNANO,MI,NEW GAME SNC ,
C.SO GARIBALDI 199
LENTATE SUL SEVESO,MI,PIEMONTI,
VIA NAZIONALE DEI GIOVI 4
MAGENTA,MI,PASSAPAROLA GIOCHI,
P.ZZA GIACOBBE 11
MANTOVA,TENEDINI FRANCO MAGAZ.
C.SO VITT. EMANUELE 110
MANTOVA,MEGABYTE, VIA CALVI 95
MELEGNANO,MI,L'AMICO DEL COMPUTER S.R.L.,
VIA CASTELLINI 27
MILANO,LUCKY, VIA PASSERONI 2
MILANO,GRAZZINI SRL, VIA M. MACCHI 29
MILANO,GRAZZINI/2, V.LE ROMOLO 9
MILANO,GRAZZINI/3, VIA PITAGORA 4
MILANO,G. RICORDI & C., VIA BERCHET 2
MILANO,SUPERGAMES, VIA VITRUVIO 3
MILANO,BIVOLA,VIA VITRUVIO 43
MILANO,PERGIOCO SNC, VIA S. PROSPERO 1
MILANO,GIOCATTOLI NOE', VIA MANZONI 40
MILANO,FLOPPERIA, V.LE MONTE NERO 15
MILANO,CALLIGARO DISTRIBUZIONE,
VIA AMPERE 105
MILANO,TORLASCHI F. SRL, VIA TOLMEZZO 5/1
MILANO,SELECT, P.LE GAMBARA 9
MILANO,GRANDE EMPORIO CAGNONI,
C.SO VERCELLI 38
MILANO,KRAMER ELECTRONIC, VIA KRAMER 19
MILANO,LU.MEN S.R.L., VIA S. MONICA 3
MILANO,B.C.S., VIA MONTEGANI 11
MILANO,ELETTROVOCE IRAHA,
VIA PIER CAPPONI 5
MILANO,VIRGIN RETAIL ITALY, VIA DOGANA 2
MILANO,VIRGIN MEGA STORE, P.ZZA DUOMO
MONZA,MI,BIT 84,VIA ITALIA 4
MONZA,MI,INFERNO DI VAGHI, VIA PASSERINI 7
MORNAGO,VA,VANONI, VIA STAZIONE 18
ORZINUOVI,BS,METAL MARK DI GAVAZZONI,
VIA ADUA 45
PALAZZOLO S/O,BS,MILLEGIOCHI, VIA BRESCIA 11
POMPIANO,BS,IL MAGGIOLINO,
VIA BUONARROTI 41/B
REZZATO,BS,C.D.C., S.S. PADANA SUPERIORE 11
RODENGO SAIANO,BS,COLMARK SPA,
VIA INDUSTRIALE 8
S.ANGELO LODIGIANO,MI,CERRI BATTISTA,
VIA PEROSI 10
S. ANGELO LODIGIANO,MI,FERRARI LUIGI,
VIA MADRE CABRINI 44
S. GIULIANO MILSE,MI,VIDEOTEQUE,
VIA TOLSTOI 86/G
SEREGNO,MI,BONSAGLIO SRL,
VIA DELLA REPUBBLICA 200
TIRANO,SO,SICON NON FOOD, VIA ELVEZIA 8
VARESE,BERNASCONI, VIA SAFFI 88
VIMODRONE,MI,MISTER BIT c/o CITTA' MERCATO,
STRADA PADANA SUP. 292

VENETO

ALTE CECCATO,VI,GUERRA COMPUTER,
V.LE INDUSTRIA
BASSANO DEL GRAPPA,VI,ASTER MARKET,
VIA MARINONI 5
BASSANO DEL GRAPPA,VI,CAMONICO
GIOCATTOLI, VIA MATTEOTTI 31
BASSANO DEL GRAPPA,VI,IL NIDO SNC,
VIA CAPITELVECCHIO 40
BASSANO DEL GRAPPA,VI,R.D.E.SNC,
VIA J. DA PONTE 25
BELLUNO,IL PAESE DEI BALOCCHI,
VIA VITT. VENETO 160/A
CAST. DI GODEGO,TV,BAGGIO SEVERINA,
VIA XXIX APRILE 2/A
CEGGIA,VE,SARTORELLO SPA,
VIA DUCA D'AOSTA 2
ESTE,PD,PIETROGRANDE, VIA MILLINI 4
ESTE,PD,ELECTROSYSTEM di Rando Andrea,
VIA C. BATTISTI 21
FELTRE,BL,GUERRA COMPUTER, VIA MAZZINI 10
LEGNAGO,VR,ZANON DI ISALBERTI E.,
VIA BEZZECCA 3
LEGNAGO,VR,FERRARIN, VIA DE MASSARI 10
MALO,VI,COVE ARL, VIA COPERNICO 19
MESTRE,VE,GUERRA COMPUTER,
VIA BISSUOLA 20/A
MESTRE,VE,SME, VIA TORINO 101
MESTRE,VE,MESTRE DIFFUSIONE SAS,
VIA A. COSTA 11/B
PADOVA,FRIGOBERETTA,VIA S. LUCIA 25
PADOVA,TESTI GIOCATTOLI, VIA S.LUCIA 11
PADOVA,COMPUMANIA SNC,
VIA CARLO LEONI 32
PADOVA,COMPUTER POINT, VIA ROMA 63
PADOVA,ITALTECNICA SNC, VIA GIOTTO 39/43
PADOVA,ZELLA ADELIO, P.ZZA DE GASPERI 31/A
PADOVA,ZATTARIN SPA, STRADA DEI COLLI 99
PADOVA,NEW SPIADA JET (ZATTARIN SPA),
VIA T. ASPETTI 168
PIOVE DI SACCO,PD,VITALIANI E FRISON,
VIA ROMA 46
PORTOGRUARO,VE,SARTORELLO SPA, VIA VENEZIA
ROSSANO VENETO,VI,ELECTRONIC STAR,
VIA BESSICA 85
ROVIGO,ZATTARIN SPA, VIA COOPERAZIONE 4
RUBANO,PD,EUROMARKET,
VIA DELLA PROVVIDENZA 212
S. DONA' DI PIAVE,VE,GUERRA COMPUTER,
VIA C. BATTISTI 53
S. GIOVANNI LUPATOTO,VR,CASA DEL BAMBINO,
VIA CA' NOVA ZAMPERI
S. GIUSTINA BELLSE,BL,IL PAESE DEI BALOCCHI,
VIA VOLPERE 20
S. MARIA DI SALA,VE,CENTERCASA, VIA GRANDI
SCHIO,VI,CASAROTTO SNC, VIA SS. TRINITA' 35
SPRESIANO,TV,TK SRL, VIA GALVANI 1
SUSEGANA,TV,SME, VIA CONEGLIANO 57
TAGLIO DI PO,RO,G.M. DI MORETTO,
VIA MILITE IGNOTO 3
TREVISO,AL GIOCA TU, VIA ZERMANESE 15
TREVISO,GUERRA COMPUTER, P.ZZA TRENTIN 6
UDINE,CASA DEL BIMBO SNC, VIA AQUILEIA 15/A
VENEZIA,CAPUTO SNC, SAN MARCO 5193
VENEZIA,BAIERA, SAN MARCO 49/48
VERONA,MEGABYTE, P.ZZA S. TOMASO 10/11
VERONA,CASA DELLA RADIO, VIA ADIGETTO 47
VERONA,PERSONAL WARE,
VIC. VOLTO SAN LUCA 6
VERONA,LEONETTI FERNANDA, VIA MANTOVANA 2
VERONA,NASTROTECA 2000,
VIA VASCO DE GAMA 14
VERONA,TELESTORE 2 SRL, VIA PERSEO 3
VICENZA,ZATTARIN SPA, V.LE VERONA 79/B1
VICENZA,ZUCCATO SRL,C.SO PALLADIO 78
VILLAFRANCA,VR,MA.BE. SAS,
VIA MESSIDAGLIA 130

FRIULI V.G.

PORDENONE,FRIGOBERETTA,
C.SO VITT. EMANUELE 14
TRIESTE,CENTERCASA, VIA C. BATTISTI 29
TRIESTE,VIDEOLANDGAMES DI SPARTA' R.,
VIA RISMONDO 4
ZOPPOLA,PN,SME, VIA UDINE 28

TRENTINO A.A.

BOZZANO,MACROMAT, VIA MUSEO 45
BRUNICO,BZ,RADIO MAIER, VIA PRINCIPALE 70
CLES,TN,TRADING OFFICE SNC,
VIA IV NOVEMBRE 23
GARDOLO,TN,MUSIC CENTER,
VIA SOPRASASSO 32/4
MERANO,BZ,KONTSCHEIDER ERICH,
VIA PORTICI 313
ROVERETO,TN,LA DISCOTECA, VIA TARTAROTTI 48

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA,GRANDE EMPORIO STERLINO,
VIA MURRI 73/75
BOLOGNA,GRANDE EMPORIO STERLINO,
VIA LOMBARDI 43
BOLOGNA,IELA, VIA COSTA 38/D
BOLOGNA,T.L.B. DI GHERARDI,
VIA OBERDAN 29
BOLOGNA,CAPITOL PORTANOVA SAS,
VIA PORTANOVA 18/9
BOLOGNA,EURO ELETTRICA SRL, VIA RANZANI 13/2
CARPI,MO,BAMBOLEFICIOCARPIGIANO, V.LE FASSI 3
CARPI,MO,AL PAESE DEI BALOCCHI,
C.SO CABASSI 28
CESENA,FO,EUREKA, VIA F.LLI ROSSELLI 5
DOGANA S. MARINO,,S. MARINO INFORMATICA,
VIA 3 SETTEMBRE 113
FAENZA,RA,ARGNANI SAS,
P.ZZA DELLA LIBERTA' 5/A
FERRARA,GIO PLASTIC, VIA S. ROMANO 90
FERRARA,BUSINESS POINT, VIA CARLO MAYR 85
FIDENZA,PR,PONGOLINI SNC, VIA CAVOUR 32
FORLI',FO,TUTTO PER IL BIMBO,
VIA G. REGNOLI 15
FORLI',CENTRO GIOCHI 2000, V.LE ITALIA 30
FORLI',MARCO POLO SNC, V.LE ROMA 171
LUGO,RA,MONTANARI ILLARIO,
L.GO CALDERONI s.n.
LUGO DI RAVENNA,RA,BRISTOL,
VIA LOGGIA DEL PAVAGLIONE 19
MODENA,ORSA MAGGIORE, P.ZZA MATTEOTTI 20
MODENA,ORSA MAGGIORE C.
COMM.LE "I PORTALI", V.LE DELLO SPORT 50
MODENA,CIRCUS, VIA S. EUFEMIA62
MODENA,REGGIANI GIORGIO,
VIA EMILIA EST 293
PARMA,ZANICHELLI, VIA A. SAFFI 78/B
PARMA,CABRINI POLYEMOTION, AL CENTRO TORRI
PARMA,DISNEYLAND, VIA M. D'AZEGLIO 23
PARMA,LE COSE PIU', VIA S. LEONARDO 54/C
PARMA,LOMBARDINI BRUNO, STRADA CAVOUR 17
PARMA,REGINALDA, VIA ABBEVERATOIA 19
PARMA,PINOCCHIO GIOCATTOLI,
VIA FARINI 16/A
PARMA,RONCAGLIA BRUNO, VIA GARIBALDI 59
RIMINI,FO,EASY COMPUTER SNC,
VIA LAGOMAGGIO 50/A
RIMINI,FO,MASTRO GEPPETTO,
VIA SIGISMONDO 5/7
RIMINI,FO,GIOCATTOLI BERTI, VIA BATTARRA 3
S. LAZZARO DI SAVENA,BO,ZACCARELLI GIORGIO,
VIA EMILIA 80
SORBOLO,PR,CABRINI NO, VIA GRAMSCI 58

LIGURIA

BOLZANETO,GE,MARTINELLI NARA,
VIA C. RETA 7/9
GENOVA,LA FATA DEI BAMBINI, GALL. MAZZINI 35
GENOVA,ABM COMPUTER SRL,
P.ZZA DE FERRARI 24/R
GENOVA,LA BEFANA DI BACCANTI,
VIA ASSAROTTI 2
GENOVA,IL BALILLA, VIA F. APRILE 112
GENOVA,CENTRO GIOCO EDUCATIVO,
C.SO BUENOS AIRES 3 ROSSO
GENOVA,LOBIANO MARIO,
VIA G. DE PAOLI 27/29
LA SPEZIA,ABRUZZESE, VIA DALMAZIA 20
LA SPEZIA,INGRIGOGIOCA SAS, VIA ROMA 194
SAVONA,BAZAR GUAGLIA, C.SO ITALIA 235

TOSCANA

AGLIANA,PT,CALICE, VIA PANARO
AREZZO,VIERI ELETTRONICA, VIA VITT.-VENETO 68
AULLA,MS,FUMANTI, VIA LUNIGIANA
CAMAIORE,LU,IN CA.BA, VIA PROVINCIALE 241/B
CARRARA,MS,CHIARI NANDO, VIA L.GIORGI 2
CARRARA,MS,MONDIAL TOYS PRETINI & C. SNC,
VIA ROMA GALLERIA 15
CASTELNUOVO GARFAGNANA,LU,
TOGNINI G., VIA GARIBALDI 22
FIRENZE,TELEINFORMATICA TOSCANA,
VIA BRONZINO 36
FIRENZE,ACOUSTIC FIDELITY, VIA PISANA 161/R
FIRENZE,CASA DELLO SCONTO, VIA TOSELLI 126
FIRENZE,EUROSOFT, VIA DEL ROMITO 10/R
FIRENZE,F.LLI PAOLI, VIA DATINI 45
FIRENZE,PUNTO SOFT, VIA TOROCODA 1/R
FIRENZE,F.LLI CHERICI SNC, VIA F. BARACCA 2
GROSSETO,CENTRO ELETTRICITA' BARTOLUCCI,
VIA DEI MILLE 3/A
LIDO DI CAMAIORE,LU,IL COMPUTER DI VECOLI
LINA,V.LE COLOMBO 216
LIVORNO,DITTA O. MONDANELLI,
VIA RICASOLI 52
LIVORNO,FUTURA 2 SRL, VIA CAMBINI 19
LUCCA,COMPUTER SHOP, P.ZZA CURTATONE 103
LUCCA,CIPOLLA ANTONIO, VIA VITT. VENETO 26
LUCCA,L'ELETTRONICA DI FEDERIGHI,
P.ZZA DEL SALVATORE 6
MASSA,LORENZETTI F., P.ZZA MERCURIO 26
MASSA,FLOATING POINT, GALL. L. DA VINCI 32
MONTERIGGIONI,SI,ELETTROMERCATO SRL,
VIA TOSCANA 6
MONTIGNOSO,MS,PLAYMASTERS,
VIA INTERCOMUNALE 49
OLMI QUARRATA,PT,GORI R.V., VIA CARDUCCI 14
PISA,ELECTRONIC SERVICE DI MASSARELLI,
VIA VECCHIA TRAMVIA 10
PONTASSIEVE,FI,TELERAMA, VIA PRAGA 10
PONTEDERA,PI,ELECTRONIC DREAMS SNC,
VIA DANTE 77
PRATO,FI,VIDEOFUTURO, VIA MONTEGRAPPA 15
SCANDICCI,FI,BELLANTI & C.,
P.ZZA L. DA PALESTRINA 317
SIENA,ETRURIA DI PERINTI,V.LO DELLO SPORTELLO 13
SIENA,VIDEOMOVIE, VIA GARIBALDI 17

MARCHE

ANCONA,ZIBALDONE, VIA GRAZIE 1
CAMERINO,MC,GAZZELLA GINA,
C.SO VITT. EMANUELE 51
FALCONARA M.,AN,MONDO PICCINO SNC,
VIA N. BIXIO 18/A
FANO,PS,ANGELINI,VIA VINCENZO ROSSI 11
FANO,PS,FUSIGNI GIOCHI, VIA NOVFI 1/A
FERMO,AP,PASSI HI-FI LINEA COMPUTERS,
VIA TRENTO NUNZI 72/74
MACERATA,CERQUETELLA PIERINO,
VIA SPALATO 126
PESARO,REAL CICOGNA,VIA BRANCA 69
S. BENEDETTO DEL TRONTO,AP,
IL GIOCATTOLO, VIA MANZONI s.n.

UMBRIA

DERUTA,PG,REAL G., VIA TIBERINA SUD
FOLIGNO,PG,VALERI RUFFINO,
VIA BENEDETTO CAIROLI 29
PERUGIA,CASA DELLO SCONTO, VIA 7 VALLI
PERUGIA,MEDIA ELECTRONIC IMPORT,
VIA PICCOL PASSO 107
TERNI,STEFANONI ERMINIO,
VIA CRISTOFORO COLOMBO 3

ABRUZZO

L'AQUILA,RICCI BABY SAS, C.SO FEDERICO 213
PESCARA,PASSERI BIAGIO, VIA N. FABRIZI 25/30
TERAMO,CIFONI DOMENICO, VIA SAVINI 15
VASTO,CH,STEFANO, VIA S. CATERINA DA SIENA

LAZIO

APRILIA,LT,GRIS COMPUTER, VIA UMBRIA 14/A
CASSINO,FR,PETRACCONE, VIA PASCOLI 110
CASSINO,FR,ALTRUI GIANNI, VIA C. COLOMBO 20
CERVETERI,RM,VIDEO SHOP,
VIA SETTEVENE PAOLO 75
CIAMPINO,RM,COMPUTERTIME,
VIA COL DI LANA 11/15
CISTERNA DI LATINA,LT,S.E.C., VIA APPIA KM 54,3
CIVITAVECCHIA,RM,OTTICA FOTO BRUNO,
C.SO CENTROCELLE 32/A
CIVITAVECCHIA,RM,SAVINI VINCENZA,
C.SO MARCONI 35
FORMIA,LT,LUIGI GIGLIO & C., VIA VITRUVIO 282
FRASCATI,RM,M.R.S., VIA LUCIANO MANARA 5
LADISPOLI,RM,BARGIACCHI RADIO, V.LE ITALIA 12
LATINA,ANDREOLI SRL, VIA E. FILIBERTO 8
LATINA,VIDEO IN, VIA DELLA STAZIONE
MONTEROTONDO,RM, MASSIMILIANO E PIETRO
MANCINI SAS, VIA KENNEDY 100
NETTUNO,RM,ELETTRONICA MANCINI,
P.ZZA S. FRANCESCO 13
POMEZIA,RM,GOLDEN COMPUTER SRL,
VIA DANTE ALIGHIERI 74
POMEZIA,RM,COMAB SAS, V.LE DANTE ALIGHIERI 1
RIETI,TOGNOCCHI SRL, VIA DOMIZIANO 8
ROMA,METROIMPORT, VIA DONATELLO 37
ROMA,CLUFF-CLUFF, VIA ETRURIA 4/A
ROMA,BABY'S STORE, V.LE XXI APRILE 56
ROMA,CHIOCCIA LEONILDE, V.LE MARCONI 277
ROMA,PRIMI PASSI DI TRANCI ELDA & C. SNC,
VIA BEVAGNA 35/37
ROMA,I MAGAZZINI DEL POPOLO,
VIA FOSSO DI TOR TRE TESTE 46
ROMA,MODEL MARKET 2 SRL, VIA PARIGI 7/9
ROMA,MARZI OTELLO, P.ZZA FILIPPO CARLI 4
ROMA,F.LLI PIER MATTEI & C.SNC, VIA APPIA 423
ROMA,CASA MIA, VIA APPIA NUOVA 146
ROMA,MONDO DEI PICCOLI, VIA BOCCEA 245
ROMA,SUPERGIOCATTOLI C/O CENTRO COMM.LE
CINECITTA' 2,
ROMA,GIOCOMANIA SRL, VIA A. MELDOLA 424
ROMA,AL GIOCATTOLO DI TUTTI SAS,
VIA A. MARIO 38
ROMA,GIOCANDO DI SALDELLA ANNA,
VIA A. MENGHINI 83/5
ROMA,ARCOBALENO, VIA MAGNA GRECIA 71
ROMA,CHOPIN, VIA CHOPIN 27
ROMA,COMPUSHOP, VIA NOMENTANA 265
ROMA,EASY DATA, VIA AMODEO 31/D
ROMA,DISCO POP, VIA G. CAPPONI 11
ROMA,F.LLI FORNACIARI, VIA DEI CASTANI 2/A
ROMA,GIGI WATCH ELETTRONICA,
V.LE IPPOCRATE 25
ROMA,KYNDES, VIA AURELIA 387
ROMA,MAN SAN, VIA MAGNA GRECIA 33
ROMA,P.A.T.E. 80, VIA TUSCOLANA 489
ROMA,PAOLINI SNC, VIA PALINI 94
ROMA,PIX COMPUTER, VIA F. D'OVIDIO 6 C
ROMA,R.C.E., P.ZZA DEI GERANI 40/41
ROMA,R.P.M., VIA GIULIA 142
ROMA,SAFO RADIO TV SRL,
VIA APPIA NUOVA 501/505
ROMA,VANGUARD ELETTRONIC,
P.LE PRENESTINO 16/19
ROMA,LEONARDO SRL, VIA PANFILO CASTALDI 7
ROMA,CIMINI ANTON GIULIO,
VIA PRENESTINA 421/A
ROMA,DISCOTECA FRATTINA, VIA FRATTINA 50
ROMA,GALLERIA TUSCOLANA,
VIA Q. VARO 15/19
ROMA,GIORNI GIOCATTOLI SNC,
VIA M. COLONNA 30/32/34/36
ROMA,P. MORIGANTI & C. SAS, V.LE EUROPA 72
ROMA,STYL BABY, VIA TORREVECCHIA 100
ROMA,PCC COMPUTER HOUSE,
VIA CASILINA 283/A
ROMA,ARICO' GIOVANNI, VIA MAGNA GRECIA 71
ROMA,UNION SHOP SAS,
V.LE REGINA MARGHERITA 9
ROMA,UNION SHOP SAS,
L.GO GIORGIO MACCAGNO 8
ROMA,UNION SHOP SAS, C.SO TRIESTE 188
ROMA,UNION SHOP SAS, L.GO SOMALIA 19
ROMA,TURFANI SRL, V.LE EROI DI CEFALONIA 227
ROMA,FOTO FRANK, VIA DEI MILLE 26
ROMA,GEMAR SRL, VIA DI P.TA CAVALLEGGERI 65
ROMA,ELETTROMARKET SRL, VIA CESARE BALBO 1
ROMA,VA.MO. SNC, VIA FLAMINIA 4/6
ROMA,CASA MIA GAIA SRL, L.GO BOCCEA 12
ROMA,G. RICORDI & C., VIA G. CESARE 88
ROMA,G. RICORDI & C., VIA DEL CORSO 506
SORA,FR,THE STORE,VIA MATTEOTTI 3
TIVOLI,RM,A.V.C. SHOP SERVICE,
VIA EMPOLITANA 134
TIVOLI,RM,SAMA ELETTRONICA, VIA 2 GIUGNO 25
VELLETRI,RM,KEYBIT,VIA PADERNA 55
VITERBO,CARTOLERIA BUFFETTI, VIA MARCONI 65

CAMPANIA

AVELLINO,EREDI LANZETTA ALBERICO,
VIA CIRCONVALLAZIONE 71/G
AVERSA,CE,JOVINE ANTONIETTA,
VIA COSTANTINOPOLI 21/23
C/MARE DI STABIA,NA,IL REGALO DI SOMMA,
VIA G. COSENZA 145/151
CASORIA,NA,SHASHIN C/O EUROMERCATO
CAMPANIA,STR.COMUNALE S. SALVATORE
GRAGNANO,NA,PRIDAM SNC,
VIA CAPPELLA DEI BISI 31
MERCATO S. SEVERINO,SA,OFFISYSTEM SAS,
VIA ROMA 35
NAPOLI,ODORINO SRL, L.GO LALA 22/AB
NAPOLI,SANTANIELLO SAS,
VIA SANTANNA DEI LOMBARDI 45
NAPOLI,HPE INFORMATICA SNC,
VIA CONSALVO 191
NAPOLI,CORSALE SAS, VIA S. GENNARO ANT. 102
NAPOLI,MONDIAL GIOCATTOLI,
VIA DIOCLEZIANO 354
NAPOLI,DARVIN,GALLERIA UMBERTO I 79
NAPOLI,CIAN,GALLERIA VANVITELLI 32
NAPOLI,CASA MIA SAS,VIA F. CILEA 115
NAPOLI,LA GIRANDOLA, VIA NICOLARDI 158/162
NAPOLI,MFC QUAGLIA SPA, CALATA S. MARCO 6
NAPOLI,GERARDI E FORTUNA,
V.LE KENNEDY 103/123
NAPOLI,VIDEO SUD SNC, VIA P. DELLA VALLE 16
PORTICI,NA,NUOVA INFORMATICA SHOP SAS,
VIA UBERTA' 185/191
POSITANO,SA,NUOVA FOTOGRAFIA,
VIA PASITEA 158
QUALIANO,NA,VIDEO CLUB ODEON SOFT SAS,
VIA ROSSELLI 52
S. GIORGIO A CREMANO,NA,TEMA SAS,
VIA VITTORE 153
SALERNO,EREDI SPIRITO MARIO, VIA MERCANTI 20

PUGLIA

ARADEO,LE,FOTO MARIO,VIA TRIPOLI 41
BARI,CENTRO ATARI R.V.F., C.SO CAVOUR 196
BARI,DISCORAMA, C.SO CAVOUR 99
BARI,DISCORAMA 2, V.LE EINAUDI 17 C.D.E.
BARLETTA,BA,PAN CAL, VIA VITRANI 58
CASAMASSIMA,BA,GLOBO INTERNATIONAL,
BARI CENTRO
CASARANO,LE,DETTAGLIOSS D'AMICO,VIA POLA 2
CONVERSANO,BA,PUNTO 2000,
VIA S. LORENZO 47
FOGGIA,ALCATI DEMO SYSTEM,
VIA S. LORENZO 23
FOGGIA,ECI COMPUTER,VIA ISONZO 28
GRAVINA DI PUGLIA,BA,COPYPUGLIA,
VIA BARI 42/44
LECCE,MITA RAFFAELE, VIA NAZARIO SAURO 14
MAGLIE,LE,RESTI SALVATORE, VIA OSPEDALE 36
MARTINA FRANCA,TA,LELICI RAG VINCENZA,
VIA A. FIGHERA 53
SANTERAMO,BA,IDEAL SOFT, C.SO ITALIA 92/94
TARANTO,ELETTROSOLLY, VIA ZARA 75
TARANTO,TECNOBIT, VIA PLATEIA 68/B
TARANTO,MONTERA, VIA CUGINI 49/A
TRIGGIANO,BA,BABY PARK SRL,
TANG. BARI SUD KM 810,200

CALABRIA

CATANZARO,ANCER SAS, L.GO SERRAVALLE
REGGIO CALABRIA,CONDEMI GIUSEPPE,
VIA D. TRIPEPI 71
REGGIO CALABRIA,GIAMBOI VENERA,
VIA ORANGE

SICILIA

CANICATTI',AG,CURTO PELLE BABY,
VIA MONS. FICARRA s.n.
CATANIA,COMPUTER CENTER SRL,
VIA TOMASELLI 41/B/C
CATANIA,AZETA SRL, VIA CANFORA 140
MESSINA,PETER PAN, VIA XXVI LUGLIO 21
MESSINA,COMPUTER HOUSE MESSINESE,
VIA DEL VESPRO 58
MISTERBIANCO,CT,CAV. D'ARRIGO GIUSEPPE,
VIA A. MORO 21-23-25
MODICA,RG,CARTOTECNICA MODICA,
VIA SACRO CUORE 110/Q
PALERMO,GALLERIA DEI GIOCATTOLI,
VIA NAPOLI 55
PALERMO,ELECTRON & C.SAS, VIA LINCOLN 197
PALERMO,CEMBI SPA, VIA M. O. CORBINO 20/26
PALERMO,SICI GIUDICA, VIA S. CIRO 23/A
RAGUSA,CENTRO DIDATTICO BIEO,
VIA ROMA 110/114
TERMINI IMERESE,PA,CASCINO
ANGELO & C. SNC, VIA GRISONI 24

SARDEGNA

CAGLIARI,SARDA COMPUTING,
V.LE MONASTIR 155
CAGLIARI,REAL TIME, VIA CAVARO 21/B-C
ELMAS,CA,ELMARKET,
VIA DELL'ARMA AZZURRA 32
NUORO,CEN, VIA S. EMILIANO 51
OLBIA,SS,SKEMA ELETTRONICA SNC,
VIA ACQUEDOTTO 31
ORISTANO,ERRE DI DANCARDO SNC,
VIA E CAMPANELLI 15
SASSARI,D.A.R.C. SNC, C.SO VICO 37
SASSARI,SCARPA ANTONIO, VIA PELINZZEDDA 6
TORTOLI',NU,PORRA' SNC, VIA TEMPIO 10

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAMES machine

TOP SCORE

Non ci sono dubbi, questo verrà ricordato come il mese di massima gloria per gli sparaefuggi a scorrimento orizzontale. Non s'era infatti mai presentata una tale concomitanza di prodotti tecnicamente così impressionanti; titoli del calibro di Agony, Apydia e ovviamente...

Project-X

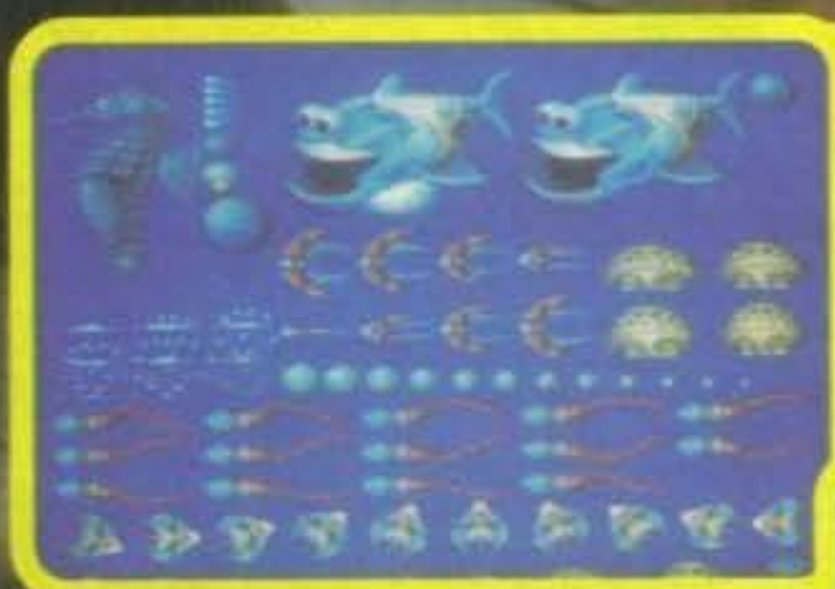
... Project-X. E' infatti questo l'assai poco fantasioso titolo dell'ultimo impegno dell'ormai celeberrimo Team 17: ma nonostante un nome così poco ispirato e anonimo ci tengo fin d'ora a precisare che siamo di fronte a qualche cosa destinata a rappresentare IL termine di paragone per tutti gli shoot'em up di questo genere che faranno la loro comparsa nei prossimi mesi.

Vi confesso infatti che è fin da quando ho caricato per la prima volta il demo autogiocato (di cui vi ho parlato nel numero scorso) che non vedevo l'ora di poter avere fra la mani

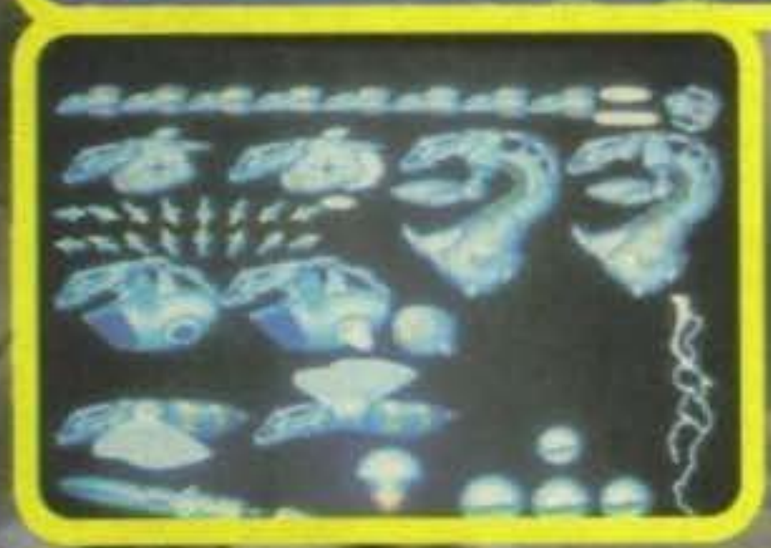
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



GIUSTO UN PAIO DI SPRITES...



la copia definitiva di simile meraviglia tecnologica, tanto da rompere le scatole (quasi quotidianamente) ai comunque cortesi programmatori inglesi, pur di potervi presenta-

re questa recensione in anteprima. Alla fine, non senza gli inevitabili patemi d'animo per il pacco arrivato ben oltre 'l'ultimo momento' (il Pony, per portarlo dalla grafica, ha già suonato alla porta, e io sono ancora qui a scrivere!), ce l'abbiamo comunque fatta, ed è questo quello che più importa.
Mi piacerebbe illustrarvi a lungo la vicenda, enarrandovi... Non posso, purtroppo non stavo scherzando e non dispongo d'altro tempo utile, abbonderemo con le foto; alla prossima...

MAX

Probabilmente mi ripeterò, ma devo comunque ribadire nuovamente tutta la mia sincera stima nei confronti di un gruppo di programmatori che, nonostante un solo paio di titoli al loro attivo, è già prepotentemente entrato nell'elite dei grandissimi.
Project-X rappresenta, senza mezze misure, il prototipo dello sparaefuggi a scorrimento orizzontale, le foto dovrebbero già darvene un'idea, ma con i seguenti dati tecnici dovrei fugare ogni dubbio residuo: il gioco occupa un totale di 7MB, 700K di effetti sonori che comprendono un campionato parlato di grandissima qualità, 4 Mega di grafica stratosferica (rigorosamente a 32 colori su schermo!), aggiornamento dello schermo rigorosamente al cinquantesimo di secondo, 24 livelli di parallasse nel livello bonus... Tanto vale fermarci qui, mi sto rendendo conto che questi sono solo sterili numeri, e che in nessuna maniera potrebbero lasciare intendere il "mostro tecnologico" che si presenterà ai vostri occhi. Project-X deve essere visto per poterci credere e giocato per appurarne pienamente tutto il fascino, un prodotto che non dovete lasciarvi sfuggire in ogni caso, e se proprio non vi piace il genere... Piacerà sicuramente a chiunque dovesse inavvertitamente accendere il vostro Amiga!

GLOBALE
95%

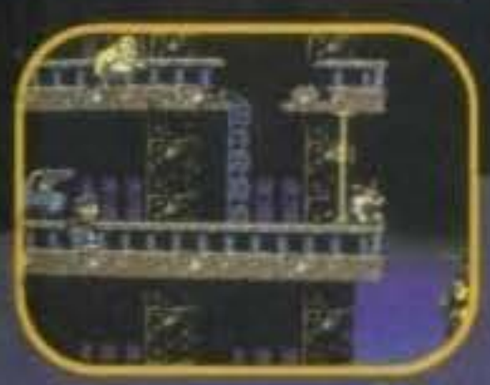
TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TITUS the FOX

Andata e ritorno per Marrakesh



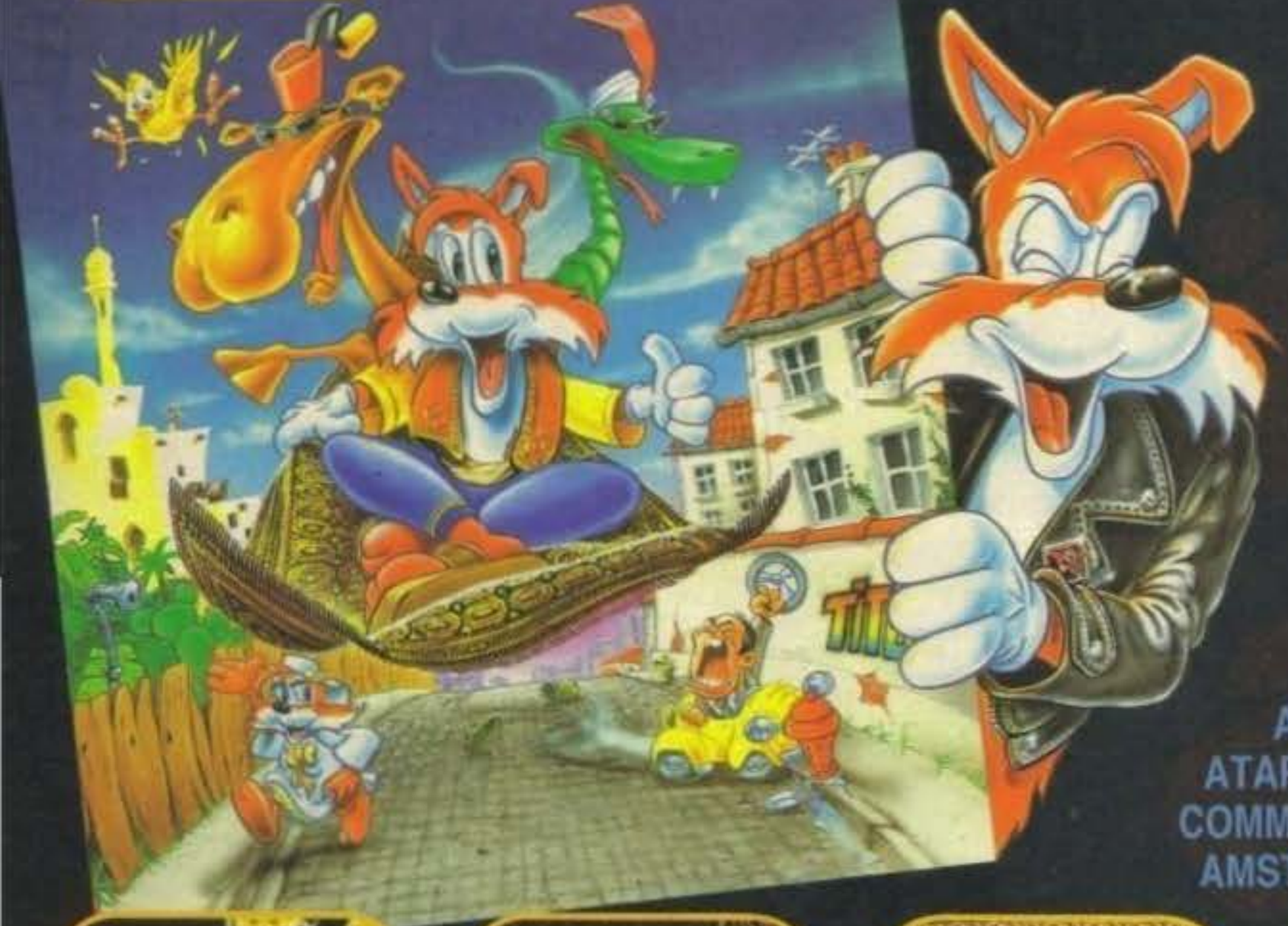
Fatti coinvolgere dalla nuova, allegra avventura di Titus the Fox in "Andata e Ritorno per Marrakesh".
A piedi, con lo skateboard o volando col tuo tappeto magico, ti avventurerai nel deserto del Sahara con lo scopo di liberare la tua amata Foxette. Sul tuo cammino ti imbatterai in molti nemici, tra i quali Babyboom, il bambino con la bottiglia mortale, e Toyo, il serpente occhialuto. Questo mega-gioco è già stato evidenziato dalla critica come riferimento per Jump'n'Runs nel mondo del micro-computing.

SCHEMA DI GIOCO DI ECCEZIONALE VARIETÀ E DURATA:
PIÙ DI 900 SCHERMI SU 15 LIVELLI CON 54 STRAORDINARI NEMICI, STANZE SEGRETE, BONUS NASCOSTI E TRAPPOLE MORTALI.

OPZIONI:
CODICI DEI LIVELLI, PROSECUZIONE, SCROLLING MULTI-DIREZIONALE REGOLABILE

AZIONI A PIENA CAPACITÀ DI CIASCUN COMPUTER:
AMIGA (50 HZ, PIÙ DI 60 COLORI SULLO SCHERMO)
PC (ADLIB CARD)

ECCEZIONALE SISTEMA DI INTERAZIONE:
GIOCATORE / NEMICI / OGGETTI
SFONDI SCENOGRAFICI



AMIGA
ATARI ST, PC,
COMMODORE 64,
AMSTRAD CPC

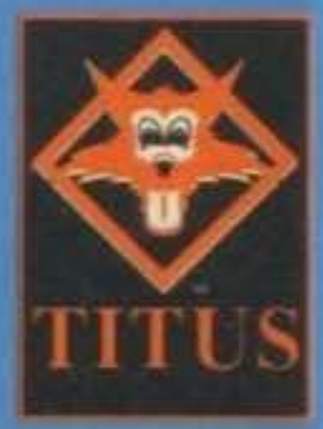
Dimostra la tua agilità nel saltare sopra gli ostacoli

Elimina i tuoi nemici mortali da lontano, mediante o di sorpresa

Sorprendi il nemico mediante un salto

Il bowling in quattro giocatori è eccezionale, in particolare quando dovrai fare nemici anche lì!

Se in grado di trovare la porta giusta, ti condurrà fino le nuove nascoste piene di bonus, anche arrivare a vite extra!



©1992 Titus. Titus the Fox, Titus and the Titus logo are registered trademarks of Titus; all rights reserved. - Product description and screenshots represent Amiga version. - Screenshots are only intended to be illustrative of the game and not the screen graphics which vary considerably between different formats in quality and appearance and are subject to the computer specifications. - Additionally, some features may not be available depending upon the computer specifications. - Titus reserves the right to make modifications in the product at any time and without notice. - Availability of formats may vary.

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE per Atari ST, Amiga L. 89.900

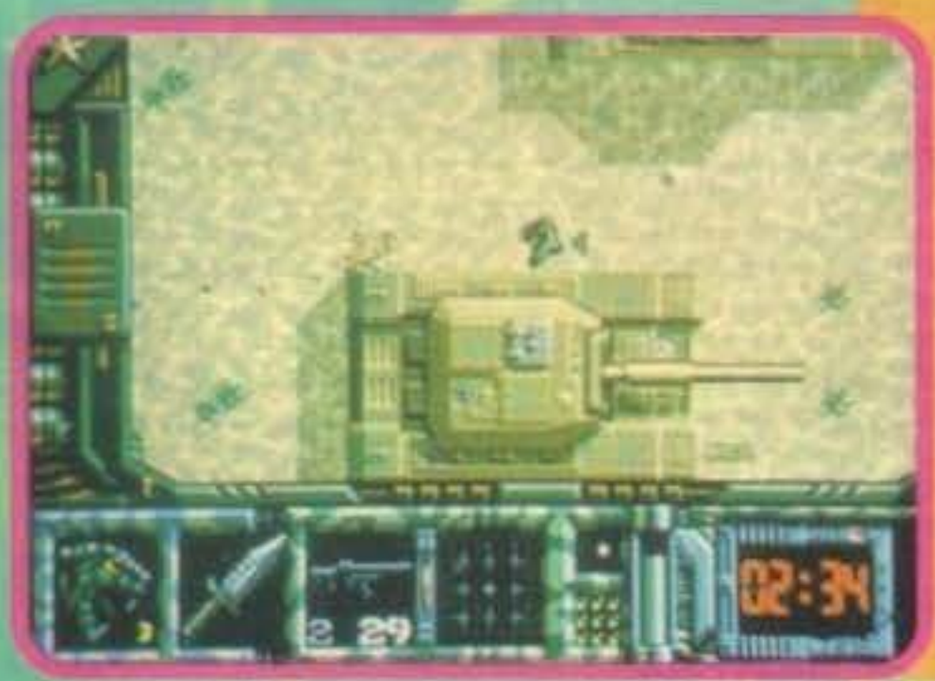
Dopo l'eccellente successo ottenuto da Airborne Ranger qualche annetto addietro la Microprose ha deciso di riprovarci... Rambomaniaci di tutto il mondo fatevi nuovamente sotto, sarete ancora una volta voi i protagonisti...

SPECIAL FORCES

Il vostro governo aveva bisogno di quattro valorosi combattenti da poter inviare in giro per il pianeta nel tentativo di sbaragliare, più o meno clandestinamente, quelle sempre più frequenti organizzazioni politico-militari-narcotrafficanti che vanno prontamente stroncate sul nascere prima che possano tramutarsi in veri e propri affari di stato.

Cominciamo quindi a descrivere la vostra missione (il fatto che siate stati voi i prescelti mi sembrava perfino superfluo) introducendo i quattro scenari di gioco che sono (in ordine sparso): quello artico, quello desertico, quello tropicale e quello temperato (non perché prima fosse senza punta)(Veramente brutta, lo riconosco). Per ognuno di questi ci sono ancora quattro possibili missioni di difficoltà crescente alle quali prendere parte; dopo aver attentamente studiato i vostri compiti si procederà alla scelta del drappello composto per l'appunto da quattro elementi selezionabili fra un totale di otto. Ogni personaggio possiede le proprie caratteristiche fisico-attitudinali che vanno valutate più o meno oculatamente in funzione di quello che sarà poi il loro impiego effettivo sul campo di battaglia; fatto questo si procederà alla selezione delle armi in modo da riempire il capiente zaino che ogni milite è abilitato a portarsi dietro (per i più frettolosi è comunque prevista una configurazione standard comprendente anche un paio di pantofolone di gomma, l'asciugacapelli a batteria solare e un flacone di shampoo per capelli secchi (contro le doppiepunte)). Mi stavo dimenticando d'aggiungere che per ciascuno dei vostri combattenti c'è anche un distintivo in codice (una sorta di residuo carnevalesco) per l'immediata identificazione (lo squalo, la tigre, il serpente e l'aquila; come al solito ci sarà senz'altro qualcuno capriccioso a cui non piace l'animale che lo rappresenta e vuole mandare tutto a monte, ma visto che non si può che giocare da soli non ci sembra il caso di soffermarci su questa eventuale possibilità). Arrivati a questo punto (spari dentro un buco profondo come il mare... NdRicki) si devono decidere, sulla mappa generale, le quattro destinazioni onde paracadutare i vostri uomini. Fatto questo la missione avrà avuto virtualmente inizio, e da questo momento in poi sarà possibile controllare i prodi paladini in due modalità diverse: è infatti consentito sia spostarli direttamente sulla cartina tattica (molto comodo per lunghi spostamenti privi di particolari pericolosità), sia restringere la visuale alle immediate vicinanze di ogni agente, in modo da poter mettere in atto le esatte disposizioni che ogni circostanza prevede; oltre infatti al semplice spostamento, c'è la possibilità di sparare, di nascondersi fra i cespugli, di scaricare l'intero arsenale bellico che avete con voi.. Tutto questo tenendo presente che siete in grado di gestire anche tutti e quattro i vostri uomini allo stesso tempo, in questo caso mediante la suddivisione del monitor in altrettanti quadranti. Una volta portata a termine la vostra missione, sempre che non siate già stati terminati prima voi, non vi rimarrà che fare il vostro ritorno alla zona di recupero da dove un elicottero dovrebbe permettervi di rientrare alla base... E se il pilota, per una qualche ragione a voi ignota, decidesse di lasciarvi dove siete, roteando impassibilmente le sue pale ad una decina di metri sopra la vostra testa, prima di abbandonarvi con una ventata d'aria bollente a scuotere ulteriormente una smorfia già piuttosto attonita, cosa fareste? Non ricordate? Eppure è facile... "Murdock! Sono io che vengo a prenderti!"

Max



Amiga

La prima impressione del gioco, rispecchiata dal giudizio tecnico non particolarmente convincente, è quella di una conversione "per direttissima" dall'Atari ST. Ed effettivamente le differenze fra le due versioni sono praticamente inesistenti, affliggendo i nostri monitor con un scrolling piuttosto artigianale e un livello di "pura programmazione" nel complesso di media fattura. Le schermate statiche non fanno certo gridare al miracolo, lo stesso dicasi dell'introduzione (se non sbaglio molto simile a quella di Lost Patrol), mentre i fondali sono generalmente abbastanza incolori, seppure discretamente vari. Conclusa qui una a mio giudizio inevitabile parentesi critica ci tengo comunque a precisare come Special Forces sia nel complesso un degno seguito per Airborne Ranger, dal quale ha ereditato una giocabilità abbastanza immediata e abbordabile che difficilmente si concilia con quella che rimane una simulazione strategica a tutti gli effetti; il risultato è un discreto gioco a impostazione decisamente arcade che si colloca più o meno a metà fra i proverbialmente complicatissimi capolavori Microprose e il solito sparaefuggi senza troppa profondità.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
83%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROFESSIONALI

SOFTWARE

3D Profess.....379000
3D Text Anim.....69000
A-cad transl.....229000
A-max II.....309000
A-talk III.....129000
AC/basic.....249000
AC/fortlan.....379000
Acad translat.....289000
Advantage.....249000
Amiga Logo.....129000
Amigavision.....189000
Amos 3 D.....89000
Amos 1.2.....129000
Analyze.....99000
Animagic.....179000
Arexx.....69000

Draw 4d.....309000

Dim disassemb.....89000
Dude Directory.....69000
Dyna cad.....1235000
Excellence 2.....249000
Express copy.....69000

Lattice c 5.11.....379000
M.....249000
Mac 2 dos.....129000
Macro 68.....189000
Macro paint.....179000
Maxiplan plus.....129000
Mega paint.....309000
Microfiche f.....129000
Midi quest.....319000
Midi rec studio.....89000
Minix 1.5.....205000
Modeller 3d.....129000
Movie clips.....49000
Movie setter.....89000
Mr backup pro.....69000
Multimedia kit.....79000
Music box a.....79000
Music box b.....79000

ROCHARD 52Mb
Espandibile 8Mb con moduli SIM
L.990.000

Sonix.....99000
Sound master.....239000
Source level.....189000
Space design.....49000
Spectra color.....129000
Spell a fari.....49000
Starfields.....79000
Structured clip art p draw.....79000
Studio fonts.....59000
Sub heads.....89000
Super clips.....39000
Super clips ii.....39000
Superdj 2.0.....39000
Superback.....99000
Surface master.....49000
Synthia ii.....159000
Take stock.....69000
Talking animat.....69000
Tate fonts.....89000
TCP/IP.....249000
Textcraft plus.....129000
TGA link.....379000
Tiger club.....129000
Title page.....249000
Top form 2.....119000
Transp contr.....379000
Transwrite.....89000
Trigonometry.....69000
True basic.....129000
Turbo silver.....249000
T silv converter.....39000
T silver video.....49000

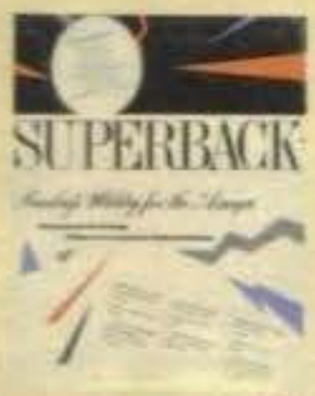
Art depart.....119000
Art depart pro.....299000
Audio Master iv.....129000
Audio Mast. iii.....129000
Audition 4.....129000
Aztec C dev.....379000
Aztec C pro.....249000
Bad.....69000
Bars & Pipes.....249000
Bbs pc 4.2.....169000
Benchmarc M2.....249000
Blitz basic.....189000

Fractal pro.....129000
Future design 3d.....99000
Gomf 3.0.....49000
Graphic design.....159000
Harmony.....129000
Hd express.....49000
Icon magic.....79000
Image link.....249000
Imagemaster.....249000
Introcad.....69000
Introcad plus.....129000

Music mouse.....99000
Music x.....379000
Music x jr.....189000
My paint v 2.....69000
Nag plus v 3.1.....129000
Nag plus v 4.0.....129000
Oline platinum.....89000
Outside in 2.0.....179000
Pageflip.plus.....199000
Pagerender 3d.....199000
Pagesetter ii.....159000

Tv graphics.....69000
Tv graphics ii.....69000
Tv objects.....69000
Tv show v2.....129000
Tv text pro.....209000
Ultraforms page.....39000
Ultraf pstream.....39000
Video effec 3d.....249000
Vid effec 3dpal.....299000
Vid fonts ii.....129000
Vid titler 3d.....189000

AD LIB.....195000
AT ONCE.....390000
AT ONCE PLUS.....549000
BASEBOARD 0/8.....204000
BOOT DF1.....29000
CAVO 4 JOY.....19900
COLORBRUST.....960000
DCTV.....799000
DIGIVIEW 4.0.....232000
DRIVE 5"1/4EXT.....284000
DRIVE 3" EXT.....160000
DRIVE 3" A500INT.....145000
DRIVE CDTV.....199000
ESPANSIONE 512.....69000
ESP.1MB 500+.....169000
FLIKER FIXER.....499000
FLIKER FREE500.....598000
FUTURE SOUND.....155000
GENLOCK MKII+.....390000
GENLOCK ROT +.....569000
INTERNAL TBC.....1520000



Broad.titler ii.....489000
Caligari cons.....309000
Can do.....189000
Cape 68K.....119000
Cell animator.....189000
Cine Link.....379000
Cross dos.....49000
Cynius ed pro.....129000
Db man V.....369000
Deluxe maps.....359000
Digiworks 3d.....159000
Director 2.0.....159000
Diskmasters ii.....89000
Distant suns.....89000
Dj helper.....69000
Dos 2 dos.....69000

Jforth.....229000
Kcs 3.....349000

Kcs 3.5 level ii.....499000
Kcs 1.6.....309000
Korg m1.....189000

Pagestream 2.1.....379000
Roll em.....189000
Rules tools.....79000
Saxon pubb. 1.1.....499000
Scala.....499000
Scanlab.....189000
Scene generator.....69000
Screen ext.....119000
Screeen maker.....489000
Sculpt 3d xl.....229000
Sculpt anim. 4d.....619000
Service ind.acc.....129000
Show maker.....489000
Simplifedlib ii bench mark.....129000
Skyline bbs.....189000
Solar system.....39000

Vid toast ult.....69000
Video toaster.....39000
Video tools.....379000
Vidgraph fonts.....79000
Videoscape3d.....249000
Vintage air.....49000
Visionary.....129000
Vista pal.....79000
Vista pro.....189000
Vista pro pal.....189000
Vista 1.2.....79000
Word perf 4.1.....349000
Works platin.....249000
X cad 3d.....619000
X cad design ii.....189000
Xcad design pal.....189000
X cad pro.....619000

X copy pro.....89000
X shell.....249000
Xor.....379000
Zoetrope.....179000

HARDWARE

ALEX Mail Service

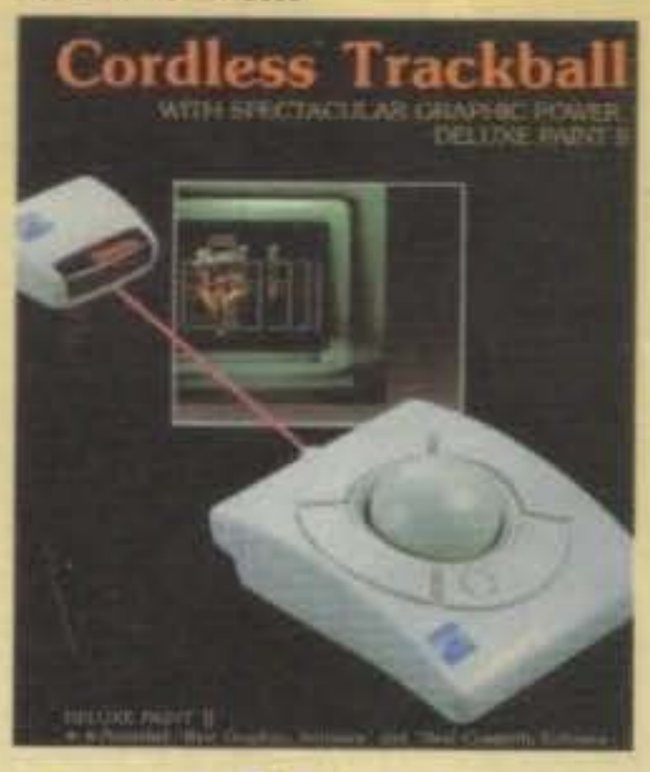
Servizio di vendita per corrispondenza

TEL. 011/7731114

FAX. 011/7731001

AMIGA

Kickst. 2.0/1.3.....69000
Kickst.1.2/1.3.....69000
Light pen.....35000
Light pen pro.....170000
Midi.....49000
Midi gold.....105000
Mini gen.....399000
Mouse rotec.....39000
Mouse selector.....29000
Optical mouse.....109000
Perfect sound.....135000
Prog.68040.....3500000
Shppire accel.....565000
Sharp jx 100.....1300000
Sharp jx 300.....3760000
Syncro exp.3.....49000
Sketchmaster.....720000
Sound blaster.....323000
S.blaster mcv.....439000
S.blaster pro.....410000



Commodore

Amiga 500	680000
Amiga 500 plus 1mb + kickstart 2.0	715000
Amiga 500 plus appetizer	755000
Amiga 2000 1mb + amigavision	1250000
Amiga 3000 25/100	disponibili
Amiga 3000 tower 25/200mb	disponibili
A 590 hard disk 20mb a500	639000
1084 s monitor stereo	455000
1960 monitor vga multisync	730000
1930 monitor vga	610000
A 10 casse esterne amplificate	69000
A 1011 drive esterno amiga	160000
A 2010 drive interno a 2000	165000
A 2088 scheda janus xt + drive	550000
A 2286 scheda janus at + drive	790000
A 2301 scheda genlock	299000
A 2320 scheda de-interlacer	399000
A 2630 scheda accell. 68030+	1890000
A 2630/4 scheda accell. 68030+4mb	2390000
A 3010 drive interno a 3000	179000
CD TV	1100000
Tastiera CD TV	120000
MPS 1230 stampante a aghi	299000
MPS 1550 stampante a colori	399000
MPS 1270 stampante ink jet	255000

Garanzia 12 mesi Commodore Italia

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
Cso. Francia 333/4 Torino

ALEX COMPUTER 2
Via Tripoli 179/b Torino

SERVIZIO ESPRESSO

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL. 011/7731114

FAX. 011/7731001

AMIGA & MS-DOS

AMIGA

AGONY	49900
AIR SUPPORT	49900
ALIEN BREED	59900
ALIEN STORM	39900
AMNIOS	49900
ANOTHER W.	69900
ARACNOPH	49900
ATOMINO	49900
BACK T.T.F. 3	39900
BARBARI II	49900
BEAST BUST	39900
BIG RUN	49900
BLUES BROT.	39900
CANTON	49900
CAP. PLANET	49900
CELTIC LEG.	59900
CHALL. GOLF	59900
CHAMPION DR.	49900
CISCO HEAT	39900

P.TENNIS T.II	49900
PUZ. GALL	49900
RBI BASEB.II	49900
REALMS	69900
RETEE	39900

BIG BUSS.	49900
DEATH K.O.K.	69900
EYE O.T.BEH	69900
F15 S.EAGLE	79900
F19 S. FIGHT	69900
FALCON COL	69900
FLIIG.O.T.INT	59900
GRAN PRIX	79900
H.O.CHINA	89900
L.S.LARRY V	89900
MIDWINTE.II	69900
MIG29 SUP.F	69900
RED BARON	89900
ROBINHOOD	49900
SHAD.SORCE	59000
TIP OFF	49900
WILLY BEAM	89900
10.GR.GAMES	69900
HOT 2 HAND	59900
ACT. PACK	59900
AD&D ACT C	79900
AIR COBB.A	59900
AIR SEA SUP	59900
CHART ATT	59900
SPORTTS G.	39900
D.DOUB BILL	59900
FOOTBALL C.	59900
GRANDST	49900
KIND OF M.III	49900
MONSTER P.II	49900
SOCCER S.	49900
T.NINJA COL	39900
T.RAINB. COL	39900
T.N.T.II D.D.	59900
TOP LEAGUE	59900

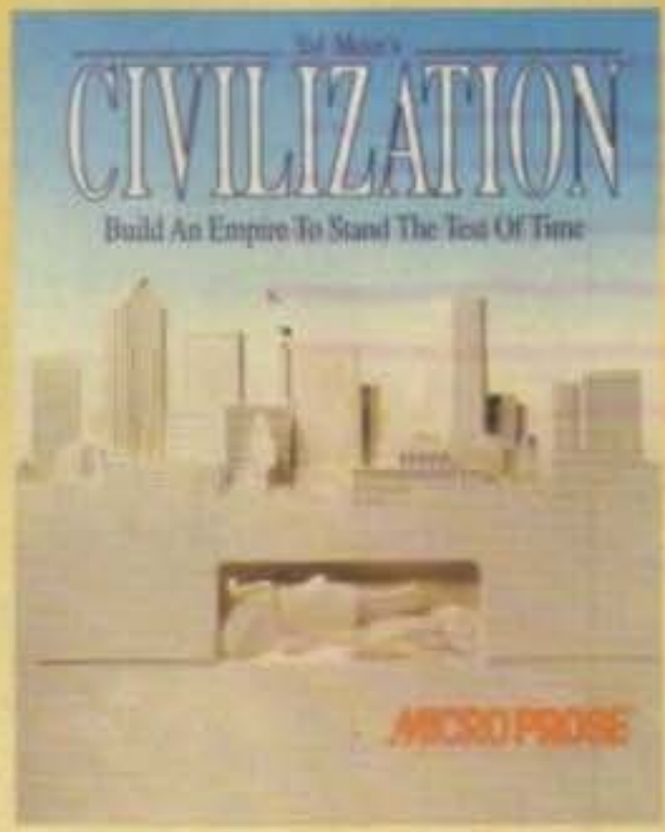
ANOTHER W.	79900
BACK T.T.F.3	39900
BATMAN	39900
BATTLE COMM	59900
BATTLE ISLE	59900
BLOODWICH	69900
BLUSE BROTH.	49900
CAL.GAMES	69900
CHESS CH.	69900
CISCO HEAT	39900
CIVILIZATION	99900
CONAN CIMM	69900
CRUISE F. A.C.	59900
DELUX STR.P.II	59900
DEATHBRING	39900
DRAGON'S L.II	99900
DRAGON'S L.E	79900
DUCK TALES	49900
FLOOR 13	79900
GAZZA II	39900
GODFATHER	59900
GODS	49900
GOLDEN AXE	49900
H.O.CHINA	99900
H.QUEST+RET.W	69900
KICK OFF II	49900
KING'S Q. V	99900
LEMMINGS	69900
MAG.SCROLLS	59900
M.FORTRESS	59900
OBITUS	79900
O.N.M.LEMMING	49900
PAPERBOY 2	49900

CLIK CLAK	49900
CRUISE F. A.C.	59900
DARKMAN	39900
DEATHBRING.	39900
DEUTEROS	49900
DOUBLE DR.3	49900
ELF	39900
F1 GP CIRCU.	39900
F. VOYAGER	59900
FINAL BLOW	49900
FINAL FIGHT	39900
FIRST SAMUR.	49900
FOOTBALL II	59900
GAUNTLET 3	39900
GODFATHER	49900
GOLDEN AXE	49900
HUDS. HAWK	39900
HUNTER	49900
INDY HEAT	49900
JETSONS	39900
K. OFF 2 1MB	49900
KICK OFF 2	39900
KNIGHT. O.T.	79900
LEANDER	49900
LEMMINGS	49900
LOTUS E.T.C.	49900
LOTUS 2 TUR.	49900
LUPO ALBER.	39900
MAGIC POCK.	49900
MEGA TWINS	39900
MERCEN. III	39900
MICROP. GOLF	79900
MOONFALL	49900
MULTI PL.SOC.	49900
NAPOLEON 1	59900
NEBULUS 2	39900
OH.NO.M.LEM	49900
ORK	49900
OUTRUN EUR.	39900
PAPERBOY 2	49900

R.O.T.DRAG	99900
ROBOCOD	39900
ROBOCOP III	59900
ROBOZONE	49900
ROD-LAND	49900
ROLL.RONNY	39900
RUBICON	59900
RUGBY C.	59900
RUGBY W.C.	39900
S.SPACE INV.	39900
SCOOBY & SC	39900
SHAD.DANC	39900
SMASH TV	39900
SPACE 1889	69900
SPACE ACE II	79900
SPOT	49900
STARUSH	59900
STR. MANAG	59900
S.MONAC.GP	39900
SUPERCAR II	49900
TURTLES	39900
TERMIN. II	39900
T. ENFORCER	39900
T. SIMPSONS	39900
THUNDJAWS	39900
TOKI	39900
TURTLES II	49900
ULTIMA VI	69900
UNREAL	39900
UTOPIA	69900
VIDEOKID	49900
W.G.HOCK II	69900
WACKY RAC	39900
W.W. WORLD	59900
WILD WHEEL	39900
W.C.RUGBY	59900
WWF WRESTL	39900

AMIGA SIMULAZ.

T.SIMPSONS	49900
T.TERMINATOR	69900
UMS II	79900
UNREAL	59900
VOLFIELD	39900
W.BEAMISH	99900
W.G.HOCKEY	69900
WILD WEST W.	59900
WILD WHEELS	39900
WRATH O.T.DE	69900
WWF WRESTL	49900



F14 TOMCAT	59900
F19 STEALTH F.	99900
GUNSHIP	89900
JETFIGHTER II	79900
KINGS Q. V	99900
L.S.LARRY III	99900
L.S.LARRY V	89900
MAD TV	59900
MEGATRAVLER	69900
MIG29 S.F.	79900
M.U.F.TALES	99900
NO G.GLORY	69900
NOVA 9	9900
PERSONAL PRO	79900
RED BARON	99900
ROBINHOOD	49900
SHADOW SORC.	69900
SILENT SER.II	79900
SIM EARTH	89900
SPACE 1889	69900
SPACE Q.IV	89900
S.OPERATION D.	49900
TIMEQUEST	79900
TONY LA RUS.	69900
TV SPORT BOX	69900
WING COMM	59900
WING COMM.II	79900

IBM SIMULAZ.

ATF II	29900
IRON LORD	29900
TENNIS CUP	29900
ULTIM.GOLF	29900
A10 TANK K.	89900
B.A.T.	59900
BATTLETECH II	79900
BIG BUSINESS	49900
CASTLE DR.BR	99900
CIVILIZATION	99900
CON.LONGBOW	99900
ECO QUEST	99900
EYE O.T.B.	69900
EYE O.T.B.II	69900
F19	89900
F117 NIGHTHA	89900

MS-DOS COMPIL.

AD&D ACT C.	89900
AIR SEA SUPR	69900
HOYLES BOOK	99900
SOCCER STAR	49900
SPORTS G.H.	39900
TOP LEAGUE	69900

EDUCATIVI

LAFFER UT	99900
PAPERINO IMP.	49900
PIPPO	49900
ROULETTE	29900
TOPOLINO	49900

PINBALL DRE.	59900
PITFIGHTER	39900
PREDATOR 2	39900
PRINCE O. P.	39900

ATF II	29900
TOY.GT44 RR.	29900
ULTIM. GOLF	29900
BETRAYAL	69900

MS-DOS BUDGET

3D POOL	19900
ACTION FIGHT	19900
BARBARIAN W.	19900
BLASTEROIDS	19900
CALIFORNIA G.	19900
D.DRAGON II	19900
HARD DRIVIN	19900
HEROES O.L.	19900
IINDY & L.C.	19900
ITALIA 90	19900
MYSTICAL	19900
NEVERMIND	19900
OUTRUN	19900
RESOLUTION	19900
ROTOX	19900
SHINOBI	19900
STUNT CAR R.	19900
THUNDERSTR.	19900
W.C.LEADERB	19900

AMIGA BUDGET

ACTION FIGHTER	19900
ALTERED BEA	19900
ANARCHY	19900
BATMAN	19900
BEACH VOLLEY	19900
BUBBLE BOBB.	19900
CHASE HQ	19900
COMBO RACER	19900
DEFEND O.T.C.	19900
D.DRAGON II	19900
DRAGON NINJA	19900
ENCOUNTER	19900
GHOSTBUST. II	19900
GIANTS EUROP.	19900
ITALIA 90	19900
JAMES POND	19900
MINDBENDER	19900
MYSTICAL	19900
NEVERMIND	19900
NINJA WARRIOR	19900
PREDATOR	19900
QUATTRO FIGH.	19900
QUEST O.AGG.	19900
RETURN T.EUR	19900
SHINOBI	19900
SPEELBOUND	19900
STEG	19900
S.POCKER2+DD	19900
STUNT CAR R.	19900
TENNIS CUP	19900
T.GAMES S.ED.	19900
VENUS	19900
VOYAGER	19900
WINNING TACT.	19900

MS-DOS

PITFIGHTER	39900
POLICE Q.3	99900
PREHISTORIK	39900
PRINCE O.PERS.	39900
P.TENNIS T.2	59900
QUEST &GLORY	59900
RIDERS OF R.	69900
ROLLING R.	39900
S.SPACE INV.	39900
SPACE ACE II	89900
SPACE Q.1	99900
SPACE WRECK	59900
SPEEDBALL 2	79900
STRIKE II	39900
TEAM SUZUKI	59900
TURTLES	39900
TERMINATOR 2	39900
T.KILLING CL.	79900

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO

ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

SERVIZIO ESPRESSO

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

- *Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
- *Pagamento alla consegna.
- *Hot Line per probblemi sulla merce.
- *Bollettini informativi gratuiti.
- *Importazione diretta.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSYGNOSIS per Amiga L. 49.900

Agony

Prendete la grafica di Unreal (e cosa ancora più importante anche i suoi programmatori, ndMax), il sonoro di Beast e la giocabilità di R-Type, frullateli assieme e come risultato avrete lo sconcertante Agony. Il nuovo clamoroso prodotto Psygnosis che sembra intenzionato ad aggiudicarsi il titolo di miglior gioco dell'anno, sarà in grado di riuscirci?

La storia è ambientata ai confini dello spazio e del tempo, in un mondo dove la magia si fonde con le forze della natura. Molte erano le popolazioni che vivevano in pace tra loro, impegnate nella caccia, nell'agricoltura e nell'esercizio della magia. Purtroppo però, come la storia vuole insegnarci, nulla è infinito.

Tutti questi popoli erano radunati sotto un unico impero amministrato saggiamente dal "Re del Sole" il cui nome era Acanthropsis, unico superstite di una scuola di magia dalle tradizioni millenarie. Per tramandare le segrete arti il Re scelse due tra le centinaia di bambini orfani dei suoi territori, per istruirli ai sacri poteri e renderli saggi discepoli delle sue conoscenze. Intanto Alestes e Mentor, così si chiamavano i due apprendisti stregoni, crebbero e impararono i numerosi segreti della magia.

Purtroppo un malvagio stregone proveniente dalla "Terra delle ombre" dopo anni di lunghe battaglie contro l'esercito di Acanthropsis riuscì ad avere la meglio, uccidendo il Re ed assumendone i regali poteri, per poi gettare il mondo in una nuova era di cupo terrore.

La solida amicizia che teneva uniti tutti i villaggi si disgregò cedendo il posto all'odio ed al desiderio di morte.

Successivamente si scoprì che ad aiutare il perfido stregone nel suo folle piano megalomane era stato proprio Mentor, che accecato dalla gelosia nei confronti di Alestes si era alleato con il maligno per avere in compenso alcuni territori da dominare.

Però non era stata detta ancora l'ultima parola, sussisteva ancora una possibilità di scacciare via il malvagio, occorreva andare ai confini del mondo e trovare il mitico "Potere Cosmico" che secondo la leggenda darebbe poteri eccezionali a chiunque ne venga a contatto (un po' come il trainer).

Alestes conosceva bene questo potere leggendario, ma sfortunatamente lo conosceva altrettanto bene Mentor, così quest'ultimo posizionò svariate creature maligne sulla strada per il Potere Cosmico, con il compito di fermare l'apprendista stregone se avesse mai deciso di avventurarsi in tale missione. Ma questo era proprio quanto Alestes aveva intenzione di fare. Si tramutò in gufo per ingannare le spettrali difese e partì.

Disgraziatamente l'essersi trasformato in volatile non gli servì un granché; lo identificarono subito e cominciarono a dargli addosso. Tutto il resto ormai è storia...

Agony sostanzialmente è uno shoot'em-up a scorrimento orizzontale, composto da ben sei livelli pieni di azione travolgente.

Tutti i livelli sono di ambientazione fantasy come foreste, territori montuosi e sterminate vallate, tutti caratterizzati da tre livelli di parallasse ed una imprecisata moltitudine di colori contemporaneamente su schermo.

Oltre alle sopracitate centinaia di colori, Agony presenta un'altra caratteristica innovativa che essenzialmente è l'animazione di alcune parti di fondale; precisamente è animato il secondo livello di parallasse. In tal modo mentre giochiamo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

possiamo deliziarci con ponti ed alberi che si muovono al vento, cascate che cascano per davvero, fulmini nel cielo e tantissime altre sorprese ancora (eccezionale l'effetto pioggia nei livelli avanzati).
All'inizio si parte con un arma standard che come vuole la tradizione potrà essere potenziata raccogliendo i vari bonus che in questo gioco sono delle pergamene o delle pozioni, le quali vengono come al solito rilasciate da nemici abbattuti.
Per attivare le armi è necessario tenere schiacciato il pulsante di fuoco in maniera convinta fino a quando non appare un menu ad icone sullo schermo, quindi non rimane olent'altro che selezionarne una fra le tre messe a disposizione, le quali sono: il "reverse energy" o sparo posteriore che ovviamente sparerà di dietro, lo "rotating fireball" ovvero delle sfere infuocate che ruotano intorno ad Alestes e lo proteggono per un arco di 360 gradi. Il "time freeze" si limita a fermare ogni nemico presente sullo schermo, mentre il "black magic seeker" è una specie di dardo a ricerca automatica di nemico. Le altre armi sono il "plasma shield" che è un'onestissima barriera a espansione modello Turrican I & II, le smart bomb, l'invulnerabilità e concludendo l'ottava ed ultima icona serve per potenziare l'arma anteriore.
Come in ogni shoot'em-up post R-Type che si rispetti, alla fine di ogni livello ci saranno ad aspettarci gli ormai consueti mostroni, i quali sono alti come tutto lo schermo e disegnati da mozzafiato, come del resto lo è tutto il gioco. Vi anticipo ad esempio la presenza del Gigante di Pietra, con tanto di mazza ferrata da scagliarvi addosso, anche se non è molto animato è sicuramente d'incredibile effetto, lo stesso dicasi il guardiano del livello marino, molto grosso, molto cattivo ed anche tanto bello.
Ma adesso basta, arrivati a questo punto tocca infatti a voi guidare Alestes alla ricerca del Potere Cosmico, altrimenti verrete posseduti dalla maledizione di Padro. Sarete all'altezza?

Giovanni Papandrea

Amiga

Bello, bellissimo, era dai tempi di R-Type (diciamo pure dai tempi di Strato-Fighter, gioco troppo sconosciuto, ma troppo bello) che non mi appassionavo così tanto ad uno shoot'em-up. La grafica è qualcosa di fantasmagorico, talmente ultradefinita e pluricolorata da non trovare precedenti nella storia di Amiga (Project X permettendo). L'animazione dei fondali (con il già menzionato secondo livello parallattico "attivo") è qualcosa di affascinante e tremendamente reale, veramente un bel tocco di classe. Purtroppo anche se il gioco è bellissimo ci sono alcuni piccoli particolari da contestare. Ad esempio il gufo è troppo grande rispetto all'area di gioco, ma è soprattutto quest'ultima a non essere abbastanza spaziosa. D'altronde se avessimo voluto lo schermo pieno e in overscan, avremmo potuto anche dire addio alla valanga di colori attualmente utilizzati. Tirando le somme Agony è quello che io definirei come la "Bibbia" degli shot'em-up, oltre che uno tra i più bei giochi dell'anno. E' sicuramente destinato ad un pubblico di appassionati del genere "spareareccio", ma la mia opinione è che un gioco di tale spessore non può mancare in nessuna soffitta mondiale; di conseguenza correte a comprarlo.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:
GLOBALE 93%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PARASOL STARS

RAINBOW ISLANDS 2

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UBI SOFT per Amiga

Nippofanatici di tutto il mondo, ho una grandissima notizia per voi: finalmente potrete gustare sul vostro Amiga la conversione di quello che era lo splendido Bomber Man per PC Engine.

DYNABLASTER

A tutti coloro che non conoscono bene la grafica e lo stile giapponese nell'assembiare videogiochi, forse un nome come Bomber Man potrà dire ben poco. Ma non è così...
La trama del gioco non é comunque tra le più originali. Infatti, come al solito, il cattivone di turno, tale perfido mago Pietrillich, ha deciso di rapire la vostra donna e portarsela al suo castello. Come avrete sicuramente capito, non dovrete semplicemente fare i bagagli, presentarvi al castello del birbaccione e chiedere cortesemente della vostra ragazza. Dovrete sbattervi in ben otto mondi differenti, attraverso laghi, fiumi, mari, monti, colline, deserti, barba di Giancarlo, e chi più ne ha più ne metta.
Inizierete a giocare in un'arena chiusa dove, mediante la vostra unica arma (il set completo del piccolo bombarolo) ovvero bombe modello agente segreto del 1950 (quelle tonde con la miccia che sfrigola) farete scoppiare alieni o mostriciattoli troppo simpatici.
I nemici assomigliano tanto a peluche per bambini, e quando li blastate assumono delle espressioni così idiote che quasi quasi fanno pentire di averli uccisi. Come precedentemente accennato i livelli sono otto in tutto.
Anche se di primo acchitto la grafica, che sembra essere stata trasportata direttamente dal PC Engine, vi sembrerà banale, se ci fate caso, e soprattutto nei livelli avanzati, è squisitamente giapponese, tonda e super deformed.

Amiga

Indubbiamente ci troviamo di fronte al prototipo classico di gioco intramontabile.
Questo tipo di videogame, infatti, abbandona i fasti eccessivi di grafica e sonoro propri degli ultimi prodotti, a favore di una giocabilità incredibile.
Non ci si può stancare di giocare a Dynablaster, perché lo schema di gioco, pur essendo incredibilmente semplice ed accattivante, renderà sempre necessario pensare alle mosse che fate, onde evitare di autoblastarsi.
Dynablaster è comunque un gioco freneticamente rilassante.
La già enorme giocabilità viene resa ancora più grande nel modo a due o quattro giocatori contemporanei (con l'opportuna interfaccia) nel quale bisognerà stare attenti a non cremare o a non farsi cremare dai compagni di gioco. Un'esperienza altamente intrigante che consiglio a tutti di sperimentare!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
89%

Per passare di livello dovrete abbrustolire tutti i nemici con le vostre bombe, che come tutte le bombe che si rispettino tardano qualche secondo prima di esplodere.

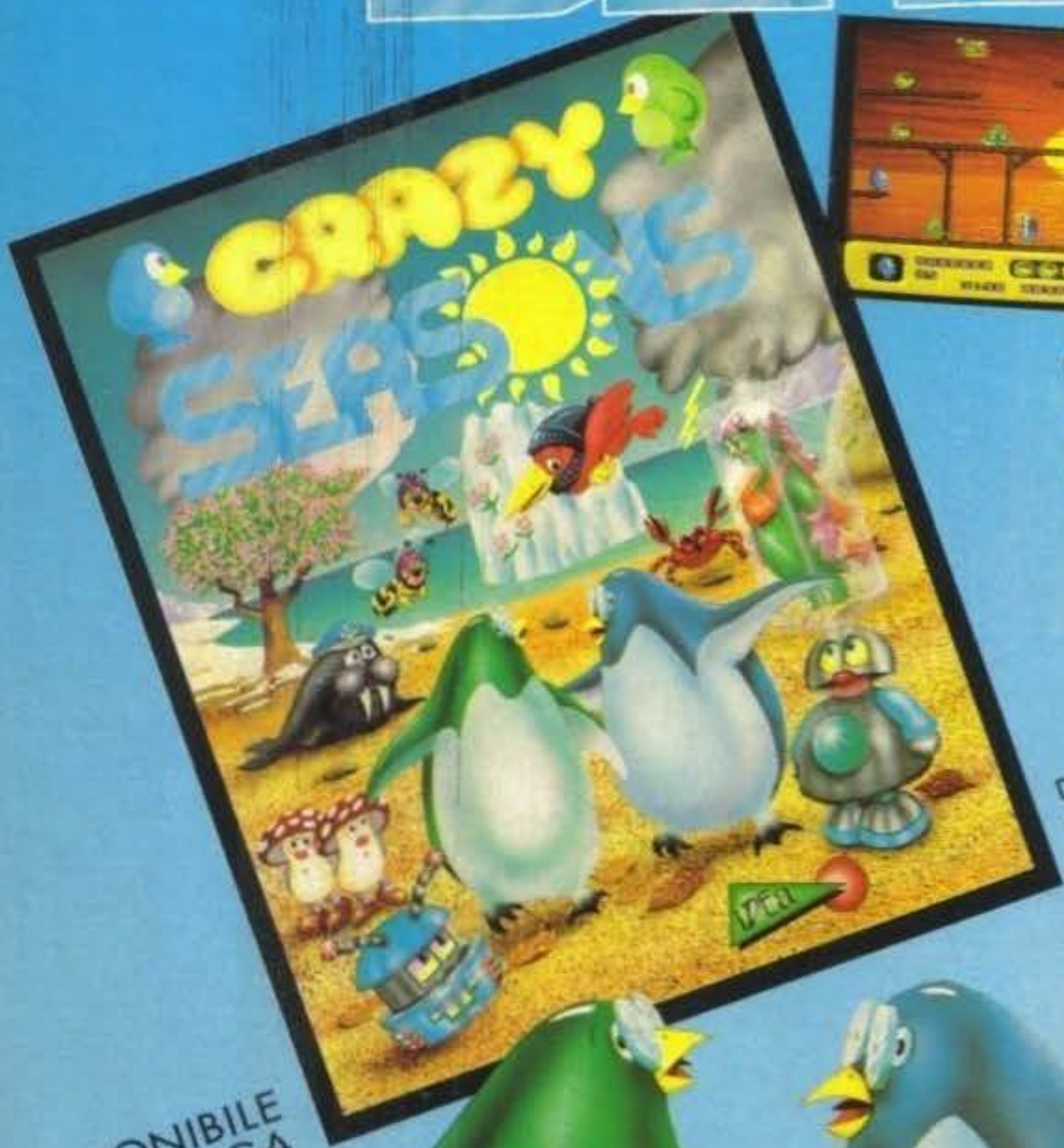
Quando la bomba che avete piazzato (inizierete piazzandone una per volta) esploderà dovrete stare attenti a non trovarvi nel suo raggio di azione, perché altrimenti finirete abbrustoliti anche voi.
Le schermate di gioco appaiono come dei labirinti, spesso chiusi, nei quali vi aprirete la strada necessaria verso i vostri nemici usando le bombe.
Vi sono fondamentalmente due differenti tipi di ostacolo che vi impedisce il transito: quello distruttibile dalla detonazione e quello indistruttibile.
All'interno dei blocchi distruttibili si celano i bonus, che vi permetteranno di ampliare il raggio d'azione dell'ordigno o di piazzarne piu' di uno per volta e via dicendo.
In questi blocchi si cela anche l' uscita del livello, che comunque dovrete stare attenti a non imboccare prima di aver ucciso tutti i nemici, altrimenti ricomincerete daccapo.

Alberto Ferrara & Giovanni Papandrea

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CRAZY SEASONS



Due famosi scienziati hanno combinato un gran pasticcio lavorando su un prototipo di macchina del tempo! Ora l'universo è in grave pericolo e solamente tu puoi scongiurare la catastrofe: devi riordinare, secondo lo schema richiesto, i 4 contenitori di fluido temporale dispersi, attraversando le quattro stagioni dell'anno e 50 entusiasmanti livelli. Ma attenzione: per evitare gli innumerevoli nemici e per guadagnare punti bonus aggiuntivi dovrai far funzionare il cervello! Per uno o due giocatori simultanei.

DISPONIBILE PER AMIGA

LEADER DISTRIBUZIONE

iDEa®

PER VOI "PINGUINI" INTELLIGENTI!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

21st CENTURY ENTERTAINMENT per Amiga L. 59.900

PINBALL DREAMS

Palle di quaaaa, biglie di laaa... sono un flippeeer di qualità, di qualità!

Benvenuti in Pinball Dreams, il simulatore di flipper su computer. E' inutile che facciate quella faccia come per dire :" Ma cosa ci facciamo nel 1992 con un simulatore di flipper su computer? I flipper sono cose sorpassate." Nulla di più falso. Da quanto tempo non fate un salto in sala giochi?

Ultimamente abbiamo assistito ad una continua crescita del livello qualitativo di queste macchine ludiche dall'antica tradizione. I fantastici flipper basati sui film di Batman e di Star Trek (live long and prosper) stanno tenendo incollati al piano inclinato miriadi di giocatori grazie alla fantasia che caratterizza lo schema di gioco. Sono finiti i tempi in cui l'unico scopo del flipper era quello di buttar giù un certo numero di segnalini e centrare il bersaglio lampeggiante che ci regalava un'immane quantità di palle supplementari per rifare tutto da capo. Adesso lo svolgersi di una partita di flipper segue una curatissima sceneggiatura che porta il giocatore ad aprire porte, abbassare ponti levatoi, arrivare su piani rialzati e scoprire passaggi segreti; tutto per far sì che il protagonista (possiamo chiamarlo così, ormai) persegua e raggiunga uno scopo finale di stampo tipicamente cinematografico.

Tornando all'argomento della recensione, Pinball Dreams è la trasposizione su computer del tipico flipper che andava in voga un paio di anni fa. Il concetto di gioco di tutte e quattro gli scenari non raggiunge mai l'incredibilmente vario o l'inaccesibilmente complesso. Non ci sono particolari "gabole" da scoprire o bonus metanascosti. Insomma è il tipico flipper da "inserisci il gettone nell'apposita feritoia e gioca senza troppi problemi".

Come già detto in precedenza, ci sono quattro diversi flipper tra i quali scegliere: Ignition, Steel Wheel, Betabox, Nightmare.

Nel primo (che è il più semplice, stando a ciò che dice il manuale) vi trovate a dover dirigere un razzo in missione nel sistema solare che deve raggiungere tutti i pianeti. Una volta raggiunto Plutone la missione verrà completata e non vi rimarrà altro da fare che puntare verso il Sole.

In Steel Wheel, invece, avrete in gestione una linea ferroviaria che corre attraverso il vecchio west. Dovrete riuscire a migliorarne le prestazioni accaparrandovi vagoni postali, linee migliori, carrozze passeggeri di prima classe e così via.

Il terzo scenario ricalca in maniera più o meno schematica la possibile carriera di una star della canzone. Inizierete incidendo dei singoli, migliorerete producendo LP e video musicali, fino a giungere (al culmine della vostra carriera) all'impegno cinematografico.

Nightmare (il quarto scenario) racchiude in sè una mini storia dell'orrore. Il gioco inizia con l'orologio puntato sulle nove di sera e, man mano che si accumulano punti, le lancette avanzano. Al raggiungimento della mezzanotte si assisterà all'arrivo delle forze del male che devasteranno, se non fermate, tutto ciò che incontrano incrementando notevolmente il vostro punteggio.

JH

Amiga

Molto bella, nel complesso, questa proposta elettronica del flipper. Tutto si muove molto bene e la pallina ha delle routine di rimbalzo non solo ben fatte, ma anche estremamente realistiche. La qualità dei quattro piani di gioco è piuttosto alta, e dico solo "piuttosto" perché il primo dei quattro livelli (Ignition, per intenderci) è abbastanza bruttino. Ringraziando il cielo si può scegliere liberamente quale piano giocare, e perciò non disturba più di tanto. Per parlare dei difetti del gioco, vi dirò che non è possibile cambiare flipper senza che il programma pretenda di andare a scrivere sul vostro bel dischetto originale (pericolo!) e che nella nostra copia è presente un bug che rende, a volte, il primo livello giocabile solo per una partita. Globalmente è un gioco molto valido e se amate i flipper non potete mancarlo.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 88%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACTION MASTERS

F-16 COMBAT PILOT

59.900
IVA INCLUSA
PREZZO DELLA VERSIONE AMIGA

Welltris

TURBO Out Run

Double Dragon II The Revenge

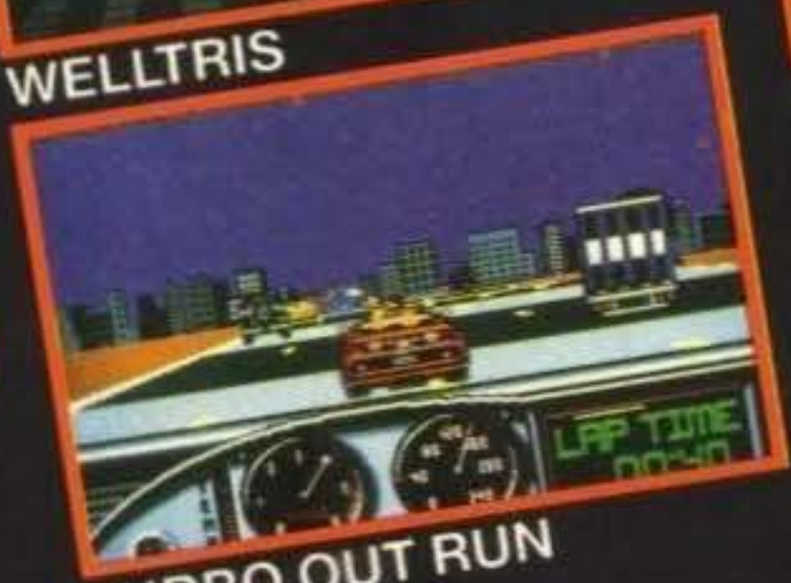
ITALY 1990

ITALY 1990

WELLTRIS

F-16 COMBAT PILOT

DOUBLE DRAGON II



TURBO OUT RUN

DISTRIBUZIONE ESCLUSIV

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

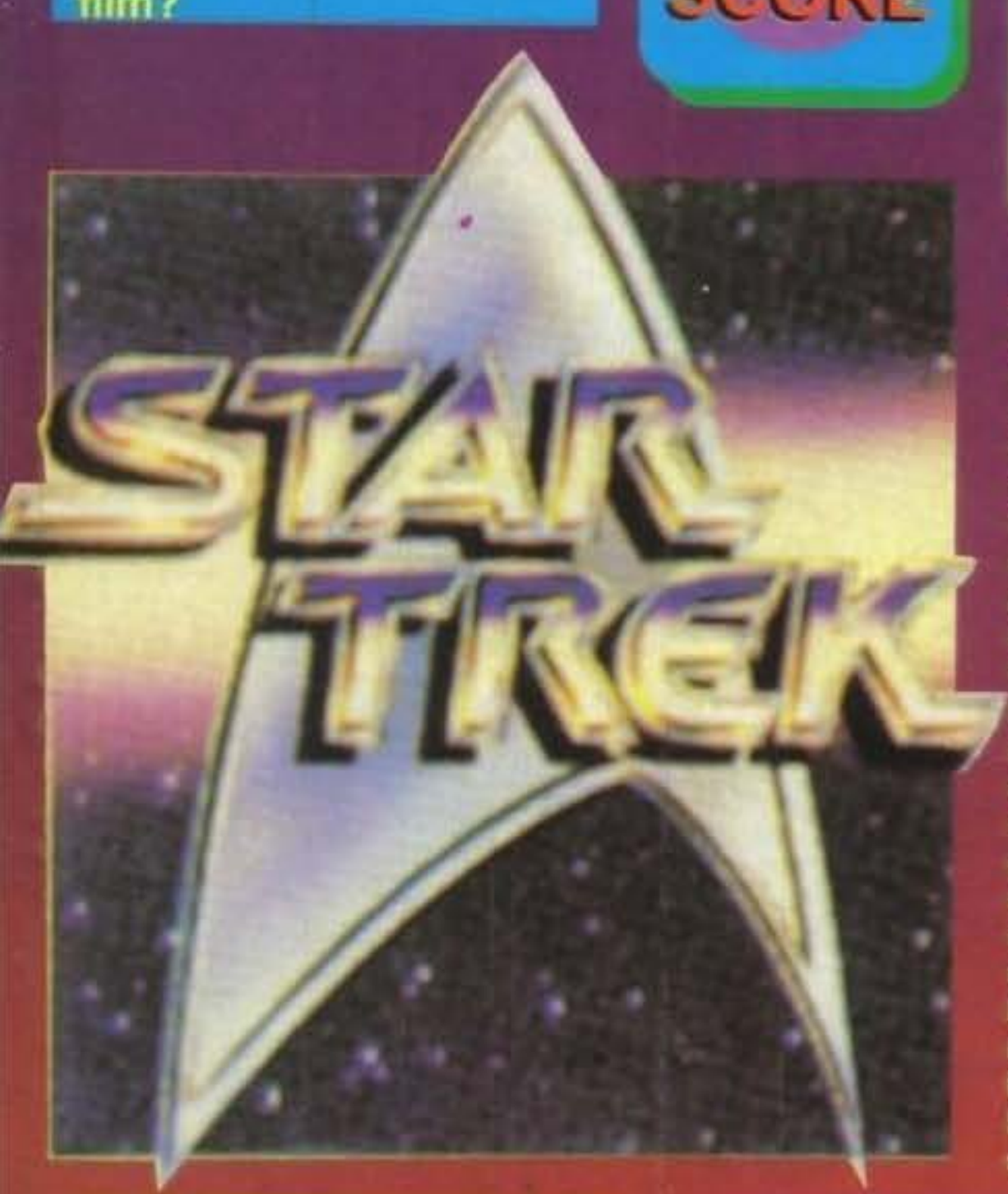
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERPLAY per PC L. 79.900

Come può, dopo ben venticinque anni, una serie televisiva piacere ancora e, produrre una gadgetistica completa e perfino un seguito oltre ad una serie di cinque film?



dove nessun uomo era mai arrivato prima, mentre per Scott ci vorrà comunque almeno un'ora anche per riparare l'accendisigari dell'Enterprise. Eppure gli Star Trek Fun Club fioccano e io stesso mi sono sciroppato l'intera serie svariate volte fino ad arrivare là, dove nessuna puntata nuova poteva venire scoperta. Sono passato allora alla seconda serie televisiva, Star Trek: The Second Generation, ma in qualche modo non era la stessa cosa, e neppure la serie di film, e non vedo neanche cosa ci si potesse aspettare da un tentativo palesemente commerciale di sfruttare il venticinquesimo anniversario della serie con un gioco. Per fortuna ho sbagliato in pieno, l'Interplay ha realizzato un ottimo prodotto. Non so a chi abbia affidato il game design, ma si trattava sicuramente di Spock in persona o di uno Star Trek-dipendente. Il gioco infatti, pur non ispirandosi direttamente a nessuna puntata in particolare, riprende pari pari tutti gli stereotipi dei telefilm, l'atmosfera è praticamente perfetta, sembra quasi di assistere a delle puntate inedite e la trama del gioco è magistralmente in linea con la vecchia serie. Proprio come nella missione quinquennale di Kirk & Soci vi trovate a girovagare per sistemi solari a bordo dell'Enterprise a rintuzzare attacchi di Klingon bellicosi o pirati Elasi, entrando direttamente in campo per ogni missione con l'inossidabile gruppo di esplorazione Kirk+Spock+McCoy a risolvere personalmente il problema a colpi di laser e buone parole. La presentazione parte naturalmente con la sigla iniziale della serie, "Questi soni i viaggi dell'astronave

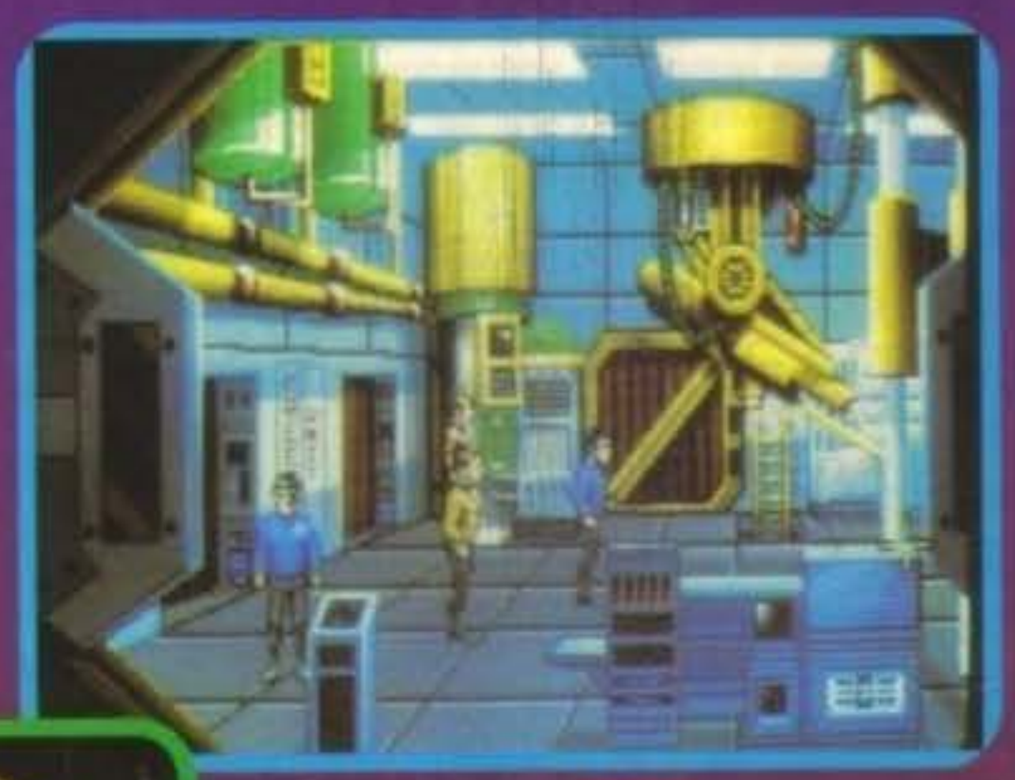
Come minimo dovrebbe essere una serie bellissima, ma non è questo il caso di Star Trek, a tratti era perfino buffa, con il suo equipaggio di 400 persone di cui esistevano fisicamente solo una decina di personaggi, con il suo capitano impegnato a salvare pianeti più che con i phaser dell'Enterprise con belle parole, buone azioni e inni patriottici. Per tutta la serie Spock non fa altro che ripetere illogico, interessante o affascinante, stringere punti di pressione e fare fusioni mentali, McCoy muove sopracciglia fino a

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Enterprise...", si viene poi proiettati all'interno dell'Enterprise ad affrontare un'altra astronave della federazione in una esercitazione, per fare un poco di pratica con i comandi del vascello. Sul ponte ci sono proprio tutti, a parte McCoy. Scott si occupa dell'immancabile energia di riserva indispensabile nei momenti di particolare difficoltà, e della gestione danni, concentrandosi sul particolare sistema, tra scudi, motori, phaser, sensori, etc. che riterrete particolarmente importante al momento. C'è poi l'insostituibile Spock al computer, pronto a fornirvi le informazioni desiderate o lapidari commenti e suggerimenti sulla situazione, Uhura alle comunicazioni, Sulu per manovrare la nave in orbita e attivare gli scudi e Checov per navigare tra i pianeti della mappa stellare o per attivare gli armamenti dell'astronave. Tutti i comandi sono azionabili cliccando sull'apposito personaggio, o da tastiera, possibilità questa molto più pratica, quando venite ingaggiati in combattimento dal nemico: mentre attivate velocemente gli scudi e gli armamenti una musichetta angosciante comincia e appare sullo schermo il mirino dei phaser e dei siluri fotonici che controlla anche la direzione dell'astronave in un combattimento la cui grafica digitalizzata ricorda, con le debite proporzioni, i combattimenti di Wing Commander. Il capitano Kirk, infine, si occupa di tenere un diario di bordo con la situazione delle vostre missioni, vi permette di salvare la situazione e, una volta in orbita di teletrasportare l'immancabile trio (con l'aggiunta del solito membro della sicurezza a fare da parafulmine per le situazioni pericolose) verso la seconda sezione del gioco: l'avventura. Qui bisogna fare un complimento alla Interplay per come, pur non ispirandosi a nessuna puntata in particolare, sia riuscita a creare tutta una serie di interessanti missioni piene di quegli elementi tipici di Star Trek, come antiche civiltà perdute, entità simili a semidei a cui provare la propria buona fede, pirati Elasi e congiure Klingon. I comandi sono quelli tipici da avventura dell'ultima generazione, tutta a puntatore. Tramite l'apposita icona si selezionano i vari comandi anche se all'inizio c'è qualche piccola difficoltà ad abituarsi al sistema di controllo e a come sia possibile utilizzare un oggetto (o persona) con un'altro. Sembra veramente di assistere alla serie: c'è tutto l'equipaggiamento standard comprendente Phaser, Tricorder e comunicatore, i dialoghi si svolgono tramite una scelta da un menu che sembrano tratti dal Vocabolario del Piccolo Kirk, a tratti molto divertente, Bones e soprattutto Spock non perdono occasione per commentare sagacemente l'operato del capitano, aggrottare sopracciglia e tutti quei particolari che manderanno in estasi qualsiasi appassionato di Star Trek.

Stefano Giorgi



Inizialmente l'impressione non è stata esaltante, la qualità grafica (VGA) e delle animazioni non è certo all'altezza delle avventure Sierra, la fase di combattimento è abbastanza spartana e il gioco richiede un computer di una certa velocità (AT 12Mhz) pena gratuiti rallentamenti, ma una volta iniziato a giocare si cambia immediatamente idea.
Combattimenti e missioni si alternano e si combinano perfettamente movimentando il gioco proprio come nella serie TV di cui è una simulazione perfetta.
L'atmosfera è perfetta grazie soprattutto a una serie di missioni che si succedono come degli episodi le cui trame sembrano tratte pari pari dal telefilm e anche la difficoltà dei puzzle è ottimamente bilanciata, a parte qualche difficoltà iniziale con il sistema di controllo nonostante il manuale sia completamente in Italiano (anche se si sono dimenticati di riportare un paio di comandi descritti su un file all'interno del dischetto). Imperdibile per i fan di Star Trek ma chiunque ci si divertirà moltissimo.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
94%

Il gioco è stato testato su PC AMSTRAD 5286HD.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIERRA per PC L. 99.900

Cosa fate! Guardate che vi vedo mentre buttate in terra cartacce e per il vostro walkman utilizzate pile non ricaricabili, ecologiche, biodegradabili e digeribili. Aargh, cosa vedo, Massimiliano che fuma: ratatatata! E prima di morire dissanguato estraiti le pallottole e mettile nel raccoglitore differenziato che il piombo inquina. E voi, cosa pensate di fare con questa pagina, riciclare, riciclare... ehm no, fermi lasciamo perdere per questa volta.

ECO QUEST

The Search for Cetus

Pensate che stia esagerando? Solo perché non avete ancora giocato a Eco Quest. Sono d'accordo, l'ecologia è un argomento molto importante e l'idea di realizzare un gioco a scopo ecologico-educativo per le nuove generazioni (il gioco è palesemente destinato ad un pubblico di tenera età, o a genitori che vogliano spingere il figlioletto verso utilizzi ludico-educativi del loro Picci, ignorando che "il piccolo" preferisce probabilmente blastare mostri a Splatter House) è sicuramente molto nobile, ma riesce anche a essere discretamente noioso. E' un po' il caso di Police Quest elevato all'ennesima potenza, per tutto il gioco venite pedantemente perseguitati da lattine da raccogliere e da depositare diligentemente negli appositi contenitori differenziati, poveri uccellini feriti da curare e sporchi malfattori-inquinatori da denunciare e così via, tant'è che il piccolo protagonista viaggia per oceani con tanto di sacchetto dei rifiuti, forse ho frainteso il titolo e in realtà si tratta di Operatore Ecologico's Quest? Il tutto, oltre a non essere esattamente esaltante per un'avventura, produce ai maggiori di anni quindici il famoso effetto boomerang e dopo una mezz'ora di gioco già provavo l'impellente necessità di scaricare il cestino di rifiuti in giro per la redazione.

A parte questo si riesce comunque a intravvedere, sotto la superficie, la traccia di un'avventura vera e propria, con il piccolo Adam e il suo delfino alla ricerca della grande balena Cetus attraverso le antiche rovine di civiltà perdute nelle suggestive profondità marine. Eco Quest è l'ennesima avventura Sierra a utilizzare il profiquo sistema punta e clicca elaborato per la prima volta (mi sembra) per King's Quest V, detto questo si liquida in fretta un discorso tecnico fatto di grafica VGA 256 colori, un sacco di belle animazioni e schermate grafiche. Niente di nuovo all'orizzonte, ma l'ideale comunque per un'avventura destinata ai più piccini, oppure a chi si avvicina per la prima volta a questo genere di prodotti.

Stefano Giorgi

Nonostante gli elogiabili scopi educativi di un'avventura come Eco Quest, mi è rimasta decisamente sullo stomaco quell'ecologia spicciola, "fatta in casa", che si trova anche nel libriccino acciuso alla confezione con i 55 modi divertenti per aiutare a salvare la Terra comprendenti raccomandazioni come "Non utilizzate i tovagliolini di carta", "Fate la doccia, non il bagno", etc. Magari mi sono lasciato influenzare dal fatto che ritengo l'ecologia qualcosa di molto importante e che non deve ridursi a una semplice dimostrazione delle cose che i bambini devono o non devono fare. Certo lo scopo era quello di sensibilizzare anche i più piccoli all'importante problema, ma non so quanti bambini possano disporre di un sistema MS-DOS con VGA e almeno un 286 a 16 MH. L'avventura non è niente di particolare, fin troppo semplice e noiosetta che si anima comunque di più nella seconda parte. A mio avviso è rigorosamente "under 15" se non volete che la scatola finisca presto sepolta da due dita di polvere in uno scaffale; dopo aver riciclato i dischetti, naturalmente!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
71%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INSERTO DA STACCARE E CONSERVARE

MAXI TRICKS

Lavoraccio quello del caporedattore! Ovviamente sto scherzando.
Rileggendo l'introduzione del numero scorso c'è però una cosa da dire: saprete infatti come una delle tante incombenze che ricadono su tanto onorificente carica sia quella della ricorrezione globale di tutti i testi della rivista (o quantomeno un tentativo piuttosto velleitario affinché questo si verifichi), peccato però che non ci sia nessuno che rilegga i miei! Effettivamente l'ultimo periodo della sopracitata prefazione era leggermente traballante (ho cambiato un paio di volte la frase, che alla fine è rimasta a metà fra le possibili varianti)... Deplorevole mancanza di lucidità al termine della consueta maratona notturna, pardon (per dirla alla francese).
Ma torniamo a noi; anche per questo mese (vista la mole di telefonate ricevuta) abbiamo deciso di confermare un inserto tips decisamente abbondante. Prima di cominciare devo nuovamente rilevare, scusate se insisto sull'argomento, la scarsa incisività dei vostri trucchi che si sono limitati ad una valanga degli ormai inflazionatissimi codici di Another World (anche se al riguardo una nota di merito va sicuramente attribuita a Luca Silveri, Andrea Magni, Marco Biella, Stefano Moscetti, Alessandro Vagni, Marco Frenquellucci, Christian Bertacchi, Mos & Max, Cristian Posocco (complimenti per le recensione), Pietro The Beast, Marko Moniaci, John Maradei, Valerio De Sanctis, Carlo Trifogli, Marco Marzolla e soprattutto a Marzio Castellana, Emanuele Pascucci, Roberto Giaccoli per aver inviato la loro soluzione su videocassetta!!!), mi sono quindi dovuto arrangiare praticamente da solo, spero che appezzerete il risultato...
Prime però ancora un attimo per ringraziare, anche se in ritardo, Giancarlo Soro e Paolo Magnaghi per le loro soluzioni di Larry V (lo confesso e me ne scuso: non sono troppo ordinato! A volte le cose scompaiono e poi saltano fuori chissà dove... Ma è un problema che affligge l'intera redazione); Enzo Mariotti, Andrea Sergio e Antonio Massafra per quella di Fascination e quindi Gabriele Gambini al quale non posso purtroppo essere utile (soluzioni di Chrono Quest II non ne ho mai ricevute). Rimando alle pagine della Posta tutti coloro che hanno richiesto "alcuni codici" e quindi chiudo (finalmente) annunciando che sul numero prossimo dovremo poter iniziare a parlare di un certo LeChuck, se ne sapete qualche cosa fatevi vivi...

CLIK CLAK

Dalle vostre lettere c'è sembrato di capire che l'ultimo rompicapo dell'Idea stia riscuotendo parecchi consensi, sicuramente un buon prodotto; nel frattempo sono arrivati tutti quanti i codici per i relativi livelli. Gli scopritori sono stati: Giacomo "Spider" Nocera, Fabrizio Bertini.

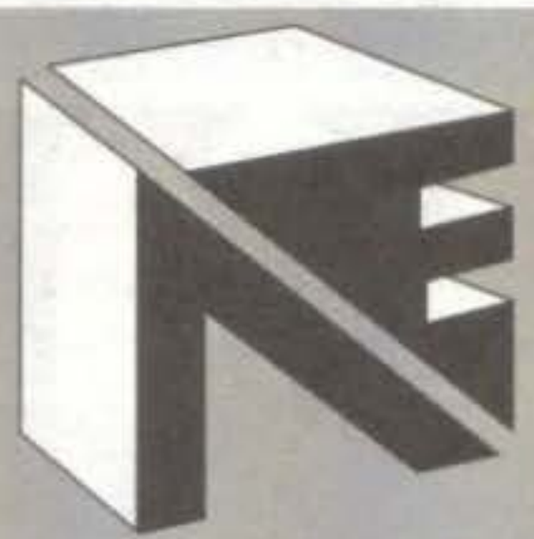
1 PISA/ITALY:
2 GIZA/EGYPT:3518
3 TIKAL/MEXICO:6382
4 NEW YORK/USA:8427
5 ATHENS/GREECE:2385
6 SIDNEY/AUSTRALIA:5924
7 LONDON/UK:1267
8 PARIS/FRANCE:7208
9 MOSCOW/RUSSIA:6532
10 MOSEL/GERMANY:5012
11 PECHINO/CHINA:6511
12 VERONA/ITALY:8562

ROBOCOD

Indubbiamente uno di quei giochi da "strizzare" per benino in modo da far saltare fuori parecchie cosette interessanti nascoste qua e là. Tanto per cominciare posso dirvi che raccogliendo i primi oggetti

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



NEWEL® srl

20155 MILANO
via Mac Mahon,75
NEGOZIO tel. 02/323492
UFFICI tel. 02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI
tel. 02/33000036

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

LA NEWEL SRL PRESENTA NELLA SUA QUALITA' DI UNICO DISTRIBUTORE NAZIONALE IL LASER DISK GAME

Quante volte abbiamo desiderato di poter giocare a casa nostra a tutti quei giochi con la tecnologia del Laser come Dragon's Lair, Space Ace, Fire Fox,Thayer's Quest e tanti altri. Ebbene, grazie al lettore Laser PIONEER ed un computer tutto ciò diventa possibile

IL sistema consiste oltre al lettore ed un Computer in un'interfaccia che consente al Computer il diretto controllo del lettore Laser. E' così possibile l'utilizzo di tutti quei giochi Laser che ai tempi si trovano solo nelle sale giochi.
Sono attualmente disponibili le interfaccie per i seguenti Computer.
Commodore Amiga, Atari ST - STe, IBM - PC compatibili, Commodore C - 64 e in via di sviluppo anche per la serie Macintosh

Titoli disponibili

Space Ace - Dragon's Lair - Thayer's Quest -

Titoli in programmazione

Casino Royale 1&2
Mach 3
Thayer's Quest 2
Voyage to the New World
Cobra Command
Orpheus
Fire Fox
Shadow of the New Stars
Don Quixote

NOVITA' ORA DISPONIBILE PER AMIGA-PC

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19% E SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

bonus che incontrate nel seguente ordine: tortina, martello, mappamondo, mela, rubinetto, otterrete una prolungata invincibilità. Se poi entrate nella prima stanza e ne uscite subito spostandovi verso sinistra, allora avrete aperto tutte quante le porte, potendo così decidere il livello che preferite affrontare. Nuove informazioni nelle prossime puntate.

FINAL FIGHT

Una conversione molto discussa questa della Us Gold, ma della quale, noi rimaniamo di questo parere, non ci può lagnare poi troppo. Se provate a mettere il gioco in pausa e digitare SHERIFF FATMAN otterrete una bella facilitazione: i nemici non vi faranno nulla, mentre voi potrete eliminarli in tutta tranquillità. Non sarà il massimo della lealtà, ma risulta indubbiamente molto funzionale.

BLUES BROTHERS

Una svolta improvvisa per la Titus che sembra finalmente in grado di realizzare giochi di discreto spessore. Se volete completare l'avventura senza troppi patemi d'animo non dovete far altro che indossare un paio d'occhiali scuri e cantare a squarciagola "Everybody Need Somebody", fatto questo arrivate fino alla schermata con la scelta del personaggio e digitate HOULQ, lo schermo diverrà rosso e voi avrete ottenuto vite infinite; premendo inoltre un numero dall'1 al 6 e quindi la sbarra si partirà dal livello prescelto.

CYBERNOID I/II

Due titoli, questi della Hewson, che hanno letteralmente spopolato qualche anno fa, anche se in particolar modo sugli otto-bit a dire il vero. Per il primo episodio bisogna digitare nella schermata dei titoli RAISTLIN dopo aver premuto la sbarra che deve ancora essere premuta per conferma. Oltre all'energia infinita sarà anche possibile saltare di livello mettendo il gioco in pausa e premendo la lettera N. La stessa cosa funziona anche per il seguito, cambia solo il codice che questa volta è NECRONOMICON.

STORMLORD

Visto che abbiamo parlato di Hewson e che è ormai in arrivo il suo seguito (Deliverance) occupiamoci anche di questo trucco che mi è stato recentemente richiesto per telefono. Digitare nella schermata dei titoli DRAGON BRIDGE con o senza sbarra, non ricordo), un messaggio dovrebbe allora comparire. Mettere quindi il gioco in pausa e premere L per saltare di livello.

FUTURE WARS

Ecco la soluzione per un problema che attanaglia Luca Giolo e Walter Bongiovanni. Dopo aver affrontato la fase arcade e aver recuperato la tessera magnetica sul corpo del Croughon morto, entrate nell'astronave. A questo punto utilizzate la scheda sul lettore, aprite la cassa in basso, prendete la tuta, utilizzate la tuta sulla fotocellula vicino alla porta, entrate nella cassa, adoperate la cassa e raggiungete la base aliena. Avvicinatevi alla porta e posizionatevi alla sua destra, prima che entrino i Croughon ingerite la pillola d'invisibilità e quindi uscite dalla navicella...

OPERATION STEALTH

Sempre il buon Walter alle prese con la questione della gabbia appesa sulla vasca dei pirhanas (in assoluto una delle locazioni che hanno presentato maggiori difficoltà). Per uscirne con tutti i pezzi di carne ancora al loro posto non dovete far altro che utilizzare la stilografica sulla serratura per fonderla con l'acido, quindi usare l'orologio sulle due pareti; in questo modo avrete ottenuto una solida fune appesa grazie alla quale raggiungere la grata alla vostra destra.

MONKEY ISLAND

Ci sono ancora dei problemi una volta arrivati sull'isola. Cercherò di delineare quello che dovete fare. Per ottenere il raccoglibanane dagli indigeni dovete consegnare loro il piccolo totem che trovate dove c'è il tempio della testa di scimmia, per prendere il piccolo totem dovete farvi seguire dalla scimmia (dandole da mangiare tutte le banane) in modo che si appenda al pinnacolo e lasci aperto il cancello, una volta preso il raccoglibanane va consegnato al naufrago che vi darà in cambio la chiave per il tempio della scimmia, prima di discendere dovete però entrare un possesso della testa del navigante in possesso degli indigeni ai quali dovrete consegnare il codice di navigazione ricevuto da Stan prima della partenza da Melee Island. Tutto ok?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. 051/343504 - Fax 051/344906
051/343362 BBS 051/347736

STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo piu' basso in rapporto alla qualita' e al servizio
STOP!! alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
STOP!! alla ricerca della disponibilita'.
STOP!! alla ricerca di riparazioni veloci.
STOP!! alla ricerca di consulenza qualificata
STOP!! alla ricerca di novita' in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA →

HARDWARE E SOFTWARE PER COMMODORE E PC, SPECIALIZZATI IN ACCESSORISTICA PER AMIGA VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GENLOCK, ESPANSIONI, SCHEDE GRAFICHE, HARD DISKS INTERNI ED ESTERNI, SCHEDE ACCELERATRICI, PRODOTTI PROFESSIONALI DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO IMPORTAZIONE DIRETTA E ASSORTIMENTO COMPLETO DI CONSOLES E CARTRIDGES!!!!

prezzi IVA inclusa

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

ECCEZIONALE!!!!!

VIDEO BACKUP SYSTEM

Una eccezionale alternativa per salvare grandi quantitativi di dati. Il sistema permette di salvare files, directories, dischi e se necessario anche back-up di hard disks, senza alcuna difficolta', Utilizzando un VIDEOREGISTRATORE Ogni videocassetta VHS da 240 minuti offre uno spazio pari a circa 200 MB!! Un disco AMIGA puo' essere salvato/caricato in circa 1 minuto. Il sistema inoltre permette di scegliere in caso di back-up, la registrazione dei soli files modificati dopo l'ultimo back-up eseguito. IMPORTANTE!!! l'uso del VIDEO BACKUP non richiede il possesso di alcun Hard Disk. La confezione comprende anche una videocassetta con oltre 160 MB di software PD!!!!!

Lit. 249.000

SCHEDE ACCELERATRICI

ADSPEEDper A500/2000 16Mhz.Lit.. 371.000
MACH II per A500 16Mhz, 16Kb cache coproc.matematico 68881..Lit. 439.000
MACH II per A2000.....Lit. 439.000
SPEEDY 16 Mhz int. A500/2000..Lit. 249.000
GVP222 per A2000 22Mhz 1Mb...Lit. 1.534.000
GVP233 per A2000 33Mhz 4Mb...Lit. 2.658.000
HURRICANE 68030 25Mhz 4Mb coproc.matematico 68882 per A500 e A2000.....Lit. 2.399.000
HURRICANE 68030 **50Mhz** 4Mb coproc.matematico 68882 per A500 e A2000.....Lit. 3.499.000
Expansion Kit 4Mb per Hurricane.Lit. 499.000
VXL30 25Mhz per A500 e 2000....Lit. 660.000
VXL30 40Mhz per A500 e 2000....Lit. 1.099.000
GVP340 68040 per A3000.....Lit. 5.024.000
Progressive MERCURY 68040 4Mb esp. a 32Mb per A3000.....Lit. 4.699.000

NOVITA'!!!!

Interfaccia che permette di utilizzare qualsiasi tastiera PC su AMIGA o CDTV!!!!
-VERSIONE per A2000/3000.....Lit. 65.000
-VERSIONE per A500.....Lit. 53.000
-VERSIONE per CDTV.....Lit. 65.000
TASTIERA ITALIANA O USA.....Lit. 50.000

GRAFICA AMATORIALE E PROFESSIONALE

Disponibili oltre 20 tipi di GENLOCK,schede video a 12/24 bit per A500/2000/3000,digitalizzatori B/N e colore in tempo reale alcuni esempr:
ROCGEN PLUS genlock professionale S-VHS Lit. **399.000**
SIRIUS Genlock: stazione video professionale S-VHS,color splitter integrato.....Lit. **1.793.000**
VIDEON III .....Lit. **689.000**
VISIONA PAINT 32 bit 16 milioni di colori.....Lit.telefonare
FLICKER FIXER.....Lit. **410.000**
COLORMASTER 24 bit 16 mil. col.Lit. **1.199.000**
.....e tante altre. TELEFONATE PER AVERE IL NOSTRO CATALOGO COMPLETO!!!!!!!

051 - 343504 dalle 9 alle 19

ECCEZIONALE!!!!!

MODEM/FAX 14400

Modem fax per Amiga,Macintosh e PC con velocita' fino a 14400 HST!!!. Trasmissione modem: velocita' 1200, 2400, 4800, 7200, 9600, 12000,14400. Modulazioni: Bell 212A/CCITT, V22, V22bis, V32, V32bis, Trellis Modulation, V42, V42bis. CORREZIONE DI ERRORI: MNP4 e MNP5. Velocita' massima 57600 BPS! Trasmissione fax: gruppo 3 standard. Velocita': 2400, 4800, 7200, 9600, 12000, 14400, sia SEND che RECEIVE. Corredato di software per Fax-Modem. LIT. 1.413.000

HARD DISKS

INTERNI PER A500/A2000 -NOVIA-
Si tratta di hard disks da 2,5" con controller At-Bus da installare sul 68000. Di semplice installazione, non richiedono saldature!!!!!!
LASCIA LIBERO IL BUS ESTERNO (A500)
NON UTILIZZA SLOT (A2000)
-**20** Megabytes.....Lit. **499.000**
-**40** Megabytes.....Lit. **699.000**
-**60** Megabytes.....Lit. **1.199.000**
-**85** Megabytes.....Lit. **1.499.000**

INTERNI PER A500/A2000-NOVIA/ADSPEED
Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz gia' incorporato!!!!!!
-**20** Megabytes/ADSPEED.....Lit. **899.000**
-**40** Megabytes/ADSPEED.....Lit. **1.099.000**
-**60** Megabytes/ADSPEED.....Lit. **1.539.000**
-**85** Megabytes/ADSPEED.....Lit. **1.799.000**

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA-
Si tratta di Hard Disks QUANTUM da 3,5" da installare al posto del drive interno. Compreso nella confezione un BOOT DF1: elettronico che permette di riconoscere automaticamente il primo drive esterno come DF0: nessuna saldatura!!!!!!
-**52** Megabytes.....Lit. **849.000**
-**105** Megabytes.....Lit. **1.259.000**
-**120** Megabytes.....Lit. **1.379.000**
-**240** Megabytes.....Lit. **1.989.000**

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA/ADSPEED
Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz gia' incorporato.
-**52** Megabytes/ADSPEED.....Lit. **1.239.000**
-**105** Megabytes/ADSPEED.....Lit. **1.649.000**
-**120** Megabytes/ADSPEED.....Lit. **1.769.000**
-**240** Megabytes/ADSPEED.....Lit. **2.379.000**

ESTERNI PER A500 SCSI
GVP IMPACT II 52Mb exp. 8Mb..Lit. **1.061.000**
GVP IMPACT II 105Mb exp.8Mb.Lit. **1.500.000**
DATAFLYER 52Mb exp. 8Mb.....Lit. **945.000**
DATAFLYER 105Mb exp. 8Mb....Lit. **1.329.000**
DATAFLYER 120Mb exp. 8Mb....Lit. **1.465.000**
OCTAGON 508 52Mb exp. 8Mb..Lit. **999.000**
OCTAGON 508 105Mb exp.8Mb.Lit. **1.419.000**
OCTAGON 508 120Mb exp.8Mb.Lit. **1.539.000**

ESTERNI PER A500 AT-BUS
ROCHARD 40Mb exp. 8Mb.....Lit. **919.000**
ROCHARD 80Mb exp. 8Mb.....Lit. **1.099.000**
ROCHARD 120Mb exp. 8Mb.....Lit. **1.299.000**
ROCHARD 240Mb exp. 8Mb.....Lit. **2.099.000**

HARD DISKS
QUANTUM SCSI 52MB.....Lit. **540.000**
QUANTUM SCSI 105 MB.....Lit. **882.000**
QUANTUM SCSI 120 MB.....Lit. **1.010.000**
DISPONIBILE TUTTA LA GAMMA HD ATBUS

ECCEZIONALE!!!!!

OFFERTA ESPANSIONI AMIGA

AMIGA 500 e 500 PLUS
512Kb no clock.....Lit. 65.000
512kb + clock.....Lit. 78.000
512kb esp. a 2Mb con clock.....Lit. 95.000
1 Mb per A500 plus.....Lit. 150.000
1,5Mb int. exp. a 4Mb +clock.....Lit. 259.000
2 Mb int. exp. a 4Mb +clock.....Lit. 299.000
2,5 Mb int. exp. a 4Mb +clock....Lit. 339.000
3Mb int. exp. a 4Mb +clock.....Lit. 379.000
4Mb int. con clock.....Lit. 459.000
6Mb int. con clock...**NOVITA'**.....Lit. 843.000
8Mb SUPRA esterna, passante.Lit. 999.000

AMIGA 2000 e 3000
2Mb espandibile a 8Mb.....Lit. 340.000
4Mb espandibile a 8Mb.....Lit. 500.000
8Mb.....Lit. 799.000
Moduli SIMM 1Mb 70ns.....Lit. 83.000

CONTROLLER PER A2000

GVP101 SCSI esp.a 8Mb.....Lit. **411.000**
ADSCSI 2000 SCSI.....Lit. **229.000**
ADSCSI 2080 SCSIesp. a 8Mb.Lit. **339.000**
ADIDE 40 AT-BUS da inserire sul 68000 corredato di cavi.....Lit. **199.000**

PERIFERICHE E ACCESSORI VARI

Vortex At-Once.....Lit. 440.000
Adattatore per A2000.....t. 154,000
KCS POWER PC BOARD.....Li 489.000
PERFECT SOUND Stereo.....Lit. 140.000
MIDI amatoriale.....Lit. 55.000
MIDI professionale.....Lit. 127.000
ACTION REPLAY III per A500...Lit. 169.000
ACTION REPLAY III per 2000...Lit. 189.000
Scanner Golden per Amiga.....Lit. 370.000
Antivirus Roctec con display...Lit. 98.000
Base stampante 80 col......Lit. 38.000
Boot selector.....Lit. 19.000
Brush Mouse per Amiga.....Lit. 205.000
Mouse Golden per Amiga.....Lit. 59.000
Mouse Golden senza fili.....Lit. 138.000
Trackball Golden senza fili.....Lit. 145.000
Mouse Pad.....Lit. 13.000

COMPUTERS,MONITORS E STAMPANTI

A500 PLUS Commodore Italia.Lit. 750.000
A2000 Commodore Italia.....Lit. 1.340.000
A3000 25/52 Commodore It....Lit. 4.699.000
A3000 25/100 Commodore It..Lit. 5.399.000
Monitor SVGA 1024 x 768.....Lit. 579.000
Monitor Commodore 1084S.....Lit. 530.000
Monitor VGA monocromatico...Lit. 240.000
Printer STAR LC20.....Lit. 379.000
Printer STAR LC200 color.....Lit. 630.000
Printer STAR LC24/200 color..Lit. 730.000
Inoltre disponibili stampanti NEC, EPSON, PANASONIC, SAMSUNG, MANNESMANN

CONSOLES

Megadrive Pal.....Lit. 295.000
Megadrive Scart.....Lit. 288.000
Gamegear.....Lit. 295.000
SuperFamicom.....Lit. 480.000
Neo Geo (32 BIT).....Lit. 699.000
Mega Cd Rom con 2 giochi.....Lit. 799.000
Gameboy.....Lit. 155.000

Ampio SHOWROOM a Vostra disposizione con dimostrazioni di CONSOLES, AMIGA, LASER DISK, PERSONAL COMPUTERS AMSTRAD E COMPATIBILI, COMMODORE CDTV (oltre 100 titoli disponibili!!!!) SOFTWARE ORIGINALE COMMODORE E PC, TUTTE LE NOVITA' PER LE CONSOLES DIRETTAMENTE DA USA E GIAPPONE IN CONTINUO AGGIORNAMENTO E SEMPRE DISPONIBILI!!!!

COME ORDINARE:

TELEFONO	FAX	POSTA	24 ore su 24 in B B S
051-343.504 051-343.362	051-344.906	COMPUTER ONE VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA	051-347.736

SPEDIZIONI:

pagamento anticipato: NESSUNA SPESA
pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
corriere (pagamento anticipato):a forfait Lit. 40.000

RIVENDITORE AUTORIZZATO
AMSTRAD — GVP point
SOFTEL — SOFT LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' ARRIVATA L'ORA DI CAMBIARE COMPUTER

OFFERTE DEL MESE

AMIGA 500 PLUS Lit.300.000*

AMIGA CDTV + Grolier Lit.750.000*

AMIGA 2000 L.800.000*

*in permuta con il tuo vecchio amiga 500 1.3

IL CURSORE

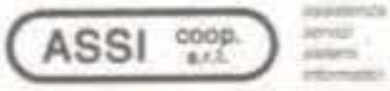
Piazza Martiri della Libertà 7 - 20026 Novate Milanese(MI) Tel.02-3548765 Fax 02-3544283

Tintori

SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
Tel. 035/248.623

MEGA DRIVE
GAMEGEAR

assistenza e riparazioni
autorizzate Commodore
ASSI coop. s.r.l. - 20146 Milano



VENDITA PER CORRISPONDENZA

POWER COMPUTING

AMIGA - ATARI - PC COMPATIBILI

RIVENDITORE AUTORIZZATO GVP

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE
ICD - POWER COMPUTING
ADVANCED STORAGE SYSTEM
QUANTUM - COMMODORE

Si servono RIVENDITORI - Vendita per Corrispondenza

POWER COMPUTING
Via delle Baleari, 90 - 00121 Ostia Lido - ROMA
tel. 06/5646310 (r.a.) - fax. 06/5646301

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOBLIINS: FAI DA TE, FAI PER TRE...

Tre baldi goblinoidi particolarmente impediti alla ricerca di una soluzione per la pazzia improvvisa del proprio re: ce la faranno nel loro intento o sono designati a fallire lasciando tutto il reame nella follia e nelle grinfie del malefico mago oscuro? Se prima potevate avere dubbi, dopo questa soluzione avete la certezza che nulla vi potrà fermare, soprattutto grazie all'aiuto di Michele Moccia, Simone Negrini e Lorenzo Pallara che ci hanno spedito la soluzione di ogni livello via Fax (a cui si aggiunge anche un ignoto lettore che ha scritto con caratteri molto piccoli, la busta è andata purtroppo perduta) e ad Alberto Melis, Carlo Parisio, Francesco Costantini (aiutato dal trio Vice, Gian e Ziglio), Andrea Arcide, Andrea Foschi, Gianluca Caimmi, Egisto Gattamorta, Francesco Della Valle e Vincenzo Baldi che ci hanno spedito i relativi codici. Grazie dell'ascolto e... Lunga vita al re (anche se un po' fuori di testa!).

NOTA: nel gioco potete controllare tre distinti personaggi: ognuno di loro può effettuare soltanto poche specifiche azioni, per cui se dico di trasformare o compiere una magia mi riferisco a Ignatius, se dico di sferrare pugni, arrampicarsi o di attaccarsi (no, non al Tram) parlo di Asgard ed infine se dico di raccogliere, usare o dare un oggetto sto logicamente parlando di Oups. Per quanto riguarda i codici, questi vi permetteranno di affrontare ogni schema col massimo dell'energia, il che dovrebbe rendervi le cose ancora più semplici: non vi resta così che caricare il gioco e...

PRIMO LIVELLO - Date un pugno all'arco destro prima dell'entrata della casa, raccogliete il corno ed usatelo per far cadere un legno dall'albero. Fate una magia su di esso per trasformarlo in un piccone e dirigetevi al prossimo schermo.

SECONDO LIVELLO (VQVQFDE) - Fate una magia sulla prima e terza mela da sinistra per ingigantirle, raccoglietele e mettetele nel fosso del ponte. Usate il piccone sul punto che luccica e prendete il diamante così scoperto.

TERZO LIVELLO (ICIGCAA) - Usate Oups per mostrare il diamante davanti alla porta del mago ed entrate.

QUARTO LIVELLO (ECPQPCC) - Fate una magia sulla prima pianta carnivora e prendete la prima pentolina gialla accanto alla teiera gigante sul tavolo sinistro. Utilizzatela sull'altra pianta carnivora ed arrampicatevi con Asgard sul tavolo attaccandosi alla prima pianta allungata. Date un pugno al libro in piedi sulla destra, fate salire anche gli altri personaggi e mettete infine il diamante nella mano del mago.

QUINTO LIVELLO (FTWKFEN) - Fate prima di tutto una magia sull'archetto per terra vicino al gobbo, arrampicatevi su questo e sferrate un pugno alla faccia di pietra. Fate salire Opus sulla lingua che si rivolterà per terra, lanciate un incantesimo sull'insegna dorata sopra al sarcofago e portate subito Ignatius sulla lingua prima che la mummia vi becchi. Ricolpite la testa di pietra ed aspettate che il mostriciattolo sia scappato via lasciandosi dietro di sé il fungo. Aricolpite la testa (poveretta! Gli ci vorrebbe un'Aspirina) quando la mummia è passata e raccogliete il fungo per finire lo schermo.

SESTO LIVELLO (HQWFTFW) - Arrampicatevi sulla ragnatela in centro allo schermo per arrivare al pianerottolo e tirate il primo filo. Prendete la pistola e sparate al grosso ragno che chiude l'uscita ed a quello che dorme. Prendete il cuscino e mettetelo sotto al ragno che avete tirato su prima, trasformatelo in una bottiglia e raccoglietela per arrivare al...

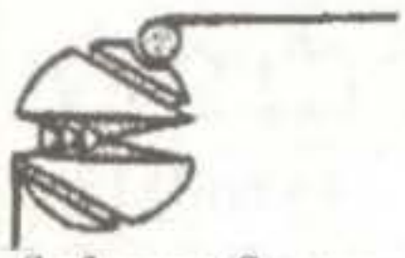
SETTIMO LIVELLO (DWNDGBW) - Fate una magia su i semi che si trovano sull'albero e raccoglieteli: seminateli nel pezzo di terra davanti allo spaventa passeri e colpitelo con un pugno non appena giungono gli uccellini per farli scappare via. Fate una magia sulla seconda nuvola sopra al ramo destro per far scaturire una pioggerella che farà germogliare la pianta di cactus calva. Prendete anche questo oggetto e consegnateli al mago che comparirà.

OTTAVO LIVELLO (JCJCJHM) - Fate una magia sullo scheletro e poi sull'osso, prendete il flauto che avete così ottenuto ed usatelo sul serpente per farlo allungare. Arrampicatecivi sopra e tirate un pugno alla collinetta di sassi a destra e guardate bene dove cade: posizionate uno alla volta i due personaggi sull'asticella che si è mossa e fate cadere nuovamente il masso per portarli entrambi in salvo.

NONO LIVELLO (ICVGCGT) - Andate nella parte più alta dello schermo passando il più lontano possibile dal cane, raccogliete la carne ed usatela in un qualsiasi punto dello schermo tranne che sul cane stesso.

DECIMO LIVELLO (LQPCUJV) - Utilizzate la carne nel primo buco dell'albero, fate una magia sulle foglioline verdi ed andate sulla punta del ramo che avete appena allungato con lo stesso personaggio. Attaccatevi al ramo con Asgard per sparare Ignatius in cima all'albero e usate questo per smuovere il tappo bloccato tra i rami. Prendete l'anemometro e proiettate anche Oups tra le fronde usando lo stesso sistema di prima. Prendete il tappo ed usatelo sul buco a destra, riraccogliete l'anemometro e posizionatevi vicino all'altro buco. Tirate un pugno all'uccellino che ogni tanto sbuca fuori dal buco in basso a destra ed aspettate il momento opportuno per catturarlo con l'anemometro.

UNDICESIMO LIVELLO (HNWVGKB) - Andate nella parte più alta dello schermo con Oups e da lì utilizzate l'uccello sul cane (tranquilli Verdi, non se lo mangia!). Spostate Ignatius nello stesso modo e lancia-



HIGH - TECH COMPUTERS
di Ipsale Rosario

Software Center - Punto Vendita Hewlett Packard
Accessori per Computers e Attrezzature per Ufficio
Amiga - C64 - Ms.Dos - Megadrive - Nintendo N.E.S.
Master System II - Game Boy - Game Gear - CDTV

NATURALMENTE TUTTO IL MATERIALE G.V.P.
con PREZZI IMBATTIBILI

Vieni a trovarci, siamo a
Pietrasanta in Via Mazzini al n.81 Tel.
0584/71301 (Lucca)

OFFERTA DEL MESE = SCANNER AMIGA
64 TONI DI GRIGIO

POWERSCAN CON SOFTWARE A LIRE 260.000
IVA COMPRESA

Inoltre PER TUTTO IL MESE DI APRILE
SCONTI DEL 20% SU TUTTO IL SOFTWARE
ORIGINALE ESPOSTO IN NEGOZIO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

te un incantesimo sul cane per farlo volar via: per superare il livello non vi resta che sferrare un deciso pugno contro la porta più in alto della casa.
DODICESIMO LIVELLO (FTQKVLE) - Prendete la penna d'oca dal calamaio ed usatela sul piede per fare il solletico allo scheletro. Prendete il giochetto (il Bilboquet) da sotto alla finestra e mettetelo nella mano dello scheletro, in modo da poter prendere la chiave e liberare il prigioniero senza problemi. Trasformate la penna d'oca in uno schiaccia-mosche ed usatelo sull'ape che gironzola per lo schermo quando questa si posa sulla mensola in alto. Fate una magia sulla povera ape ormai defunta (eh sì, questa non è sopravissuta) per trasformarla in una freccetta, ed usatela sul quadro del mago per ottenere la fatidica bambola Voodoo del vostro re. Prima di cambiare livello, raccogliete anche l'elisir vicino alla finestra.
TREDICESIMO LIVELLO (DCPLQMH) - Fate una magia sulla radice d'albero per rivelare il fischietto che dovete prendere ed usate sul nido. Arriverà così un uccello e dovrete aspettare circa una trentina di secondi prima che emetta un uovo: nel frattempo vi conviene spostare giù Oups e portar su Ignatius e Asgard. Quando l'uovo finalmente compare, dategli prima un pugno e poi fateci sopra una magia per esser trasportati dell'altra parte dello schermo, e qui lanciate un incantesimo sulla trombetta per spostarla. Posizionate Oups vicino al primo buco di talpa, usate l'elisir e muovetevi rapidamente dall'altra parte prima di ritornare visibili. Qui mettete la carota vicino al buco di talpa in alto a destra, posizionate Asgard nella stessa posizione in cui avevate messo prima Oups e trasformate la brutta talpa in una bella donna per distrarre il mago. Spostatevi rapidamente verso destra con Asgard mentre il mago è stupito dalla visione per ritrovarvi così nel...
QUATTORDICESIMO LIVELLO (EWDGPNL) - Fate una magia sulla pietra piatta vicino a voi per creare una scaletta, prendete la bacchetta e mettetela nel buchetto che si trova nella parte destra della grossa pietra sospesa dal suolo, vicino a quella verticale. Raccogliete l'innaffiatoio così ottenuto ed innaffiate tutti i cespugli in basso per trasformarli in carote. Facendo una magia sulle varie carote vi diletterete con parecchi effetti speciali alquanto comici, e vi consiglio di provarle tutte tenendo la seconda da destra per ultima, poiché vi ridarà tutta l'energia persa. Quando avete finito, date un pugno sul naso alla carota con la chiave, raccoglietela e usatela nella carota con la serratura.
QUINDICESIMO LIVELLO (TCNGTOV) - Prendere i fiammiferi in alto a destra ed accendere il pentolone sul camino vicino al coniglio-topo che dorme. Date un pugno al cannone ed alle palle di cannone, prendetene una ed usatela nel cannone stesso. Ridate un pugno al cannone in modo che sia obliquo e date fuoco alle polveri con i fiammiferi per ottenere una carota. Mettete anche questa nel cannone, posizionatelo in modo che sia orizzontale e sparatela come prima sul pentolone che cuoce. Fate cadere un'altra carota con lo stesso metodo di prima (ricordatevi che il cannone deve essere obliquo per poterci infilare un oggetto) e questa volta fateci sopra una magia per trasformarla in un megafono. Usate quest'ultimo oggetto per comunicare con la talpa-roditore (sinceramente non ho ancora capito che animale sia!) ed usate il mazzuolo così ottenuto sul gong. Prendete il pendolo e dirigetevi verso il...
SEDICESIMO LIVELLO (TCVQRPM) - Prendete il sasso e mettetelo sulla croce, fateci due magie sopra per trasformarlo in una scaletta ed un'altra sulla palma più a sinistra per ottenere un piccone. Dateci un pugno e utilizzatelo sul terreno sottostante al centro dello schermo per ben quattro volte, in modo da creare un passaggio per il seguente schema.
DICIASSETTESIMO LIVELLO (IQDNKQO) - Fate una magia sul sacco di semi al piano del drago e spostate subito Ignatius da lì per evitargli una scomoda ustione. Prendete il suddetto sacchetto con Oups (anche in questo caso vedete di fare in fretta) e tirate un pugno alla catasta di bastoni al piano superiore per far cadere un ceppo: raccoglietelo ed usatelo sulla trappola per disinnescarla e susseguentemente trasformatelo in una boccetta di deodorante (!?!). Seminate col sacchetto al piano di sopra in modo da attirare l'attenzione di un piede (?!?) che salterà nella vostra direzione: appena questo si ferma nella parte sinistra dello schermo, spruzzategli sopra qualche chilo di deodorante per metterlo fuori uso. Fatto ciò, prendetelo e mettetelo sul muretto vicino al drago per farlo arrostire e poi appoggiatelo sul ponticello di legno per sfamarlo (?!?): così potrete raccogliere la daga che dovrete riposizionare sul sottile muretto per farla incendiare dal drago e per finire lo schema.
DICIOTTESIMO LIVELLO (KKKPURE) - Usate la spada infuocata sul cerchio al centro della statua e gettatela via (ovvero appoggiatela in un qualsiasi punto dello schermo lontano dalla statua stessa). A questo punto mettete il pupazzo del re sulla mano destra e toglietevi da lì, così da ottenere la chiave da usare sull'orecchio a sinistra della statua. Mettete uno alla volta i vostri tre personaggi sulla mano destra per essere trasportati via in meno di un soffio.
DICIANNOVESIMO LIVELLO (NGOGKSP) - Prendete il naso finto vicino alle banane ed usatelo davanti al lupo, e poi fate la stessa cosa col sapone. Date un pugno al casco di banane e prendetene una: utilizzatela nuovamente davanti al lupo che si trasformerà e vi porgerà il libro magico contenente una super collezione di barzellette. Per raggiungere il prossimo schermo potete fare sia una magia o tirare un pugno alla porta in alto (visto? Vi diamo anche la scelta)
VENTESIMO LIVELLO (NNGZRTP) - Fate una magia sul puntino che si trova per terra vicino alla statua di marmo, date un pungo all'asticella che è apparsa e rimuovete il tappo dall'orecchio con un incantesimo. Leggete il libro nell'orecchio del gigante per fargli fare quattro risate, prendete l'esca (ovvero il puntino mezzo nascosto che sbuca dalla torre in alto a sinistra) e mettetela dove si trova la concola (quella bacinella in cima alle scale di destra), prendendo quest'ultima. Posatela davanti alla facciona e leggetegli un'altra barzelletta, per riempirla di lacrime: usate la concola piena sul mostro richiamato dall'esca e raccogliete la fionda.
VENTUNESIMO LIVELLO (LGWGFUS) - Usate la fionda sulle banane per farle cadere e tirate un pugno alla leva per far uscire il pescione (Luca, sei sicuro di stare bene? NdMax): per arrivare all'ultimo e fatidico livello con lo scontro finale, non dovete fare altro che posizionare tutti i personaggi sul pesce stesso (sperando che nessuno di loro soffra il mal di mare).
VENTIDUESIMO ED ULTIMO LIVELLO (TQNGFVC) - Usate la fionda contro il mago per farlo diventare un uccellaccio e trasformate con una magia la pietra più larga sotto al piede più lontano dello scheletro in una scala (vi avverto subito che è abbastanza difficile riuscire in questo intento, poiché la pietra è dello stesso colore delle ossa, per cui armatevi di pazienza e buona volontà). Salite con Ignatius e lanciate un incantesimo contro il mago-uccellaccio per trasformarlo in una specie di tartaruga saltellante. Usate la fionda sulla corda, prendetela e usatela sul gancio più alto dello scheletro. Arrampicatevici sopra con Asgard e mollate un bel pugno al mostriciattolone per trasformarlo in un ragno. Usate la fionda sul povero Asgard per liberarlo, prendete il sacco vuoto e posizionatelo proprio sotto al ragno, accanto al pesce: fate una magia sul mago per suddividerlo in una tripla schifezza non molto ben identificata che dovrebbe cadere dentro il sacco stesso (se ciò non dovesse avvenire, vi avverto che sarete costretti a rifare tutto lo schermo da capo). Con Oups raccogliete in fretta il sacco per intrappolarlo, salite con tutti e tre i personaggi sul pesce ed usate il sacco stesso sull'anfibio per finire finalmente questa ardua missione e per godervi i ringraziamenti e i favori del vostro re. Complimenti, un altro gioco è stato finito.

LUKE

L'AMIGA COMPRALO DOVE VUOI PER ESPANDERLO VIENI DA NOI

PREZZI IMBATTIBILI
TELEFONARE!!!

- o Espansione di memoria: da 512 KB a 8MB
- o HD SCSI interni-esterni da 52MB a 420MB
- o HD SCSI removibili da 44MB a 88MB
- o Schede compatibilità AT286- 8 - 16MHz
- o Accelleratrici a 32Bit 68030-68040
- o Interfacce MIDI
- o Genlock
- o Digitalizzatori
- o Modem
- o Stampanti NEC-PANASONIC
- o Monitor NEC-HYUNDAI
- o Software Professionale DTV-DTP-MIDI

IN PIEMONTE PRESSO
HI-FI CLUB
CONCESSIONARIO UFFICIALE
Commodore
COLLEGNO (TO)
C.so FRANCIA 92/c Tel. 011/4110256 (r.a)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Computer Amiga

Amiga 2000 garanzia Commodore Italia	new price	1.290.000
Amiga 3000 25Mhz,Hd 52Mb,2Mb di memoria		chiedere
Amiga 500 PLUS Commodore+joystick	new price	680.000

Monitor

Commodore 1084s-new		490.000
Commodore 1950 multisync (1960)	new price	700.000
Nec 3fg 15"multisync 1024x768	new price	1.100.000
Nec 4fg 16"multisync 1024x768	new price	1.650.000
Nec 5fg 20"multisync 1280x768	new price	2.800.000

Espansioni amiga

Espansione Amiga 500 512kb	new price	58.000
Espansione Amiga 500 512kb+clock	newprice	72.000
Espansione Amiga 500 1,5Mb+clock		190.000
Espansione Amiga 500 2Mb super veloce!!!	new	280.000
Espansione Amiga 500 Plus 1mb		130.000

Hard Disk At/Scsi

Hard disk 52Mb Quantum 11/15ms-slim		450.000
Hard disk 105Mb Quantum 11/15ms-slim		750.000
Hard disk 120Mb Quantum 7 ms		830.000
Hard disk 210Mb Quantum 11/15ms		1.390.000
Hard disk 240Mb Quantum 7 ms		1.450.000
Hard disk Ricoh removibile+cartuccia 50Mb		1.350.000
Hard disk 45Mb Fujitsu	new	390.000
Hard disk 105Mb Fujitsu	new	650.000
Hard disk 135Mb Fujitsu	new	750.000
Hard disk 180 Mb Fujitsu	new	1.000.000
Hard disk 330 Mb Fujitsu 7M/S " Professional	new	1.900.000

Periferiche Amiga

Digitalizzatore Videon III+Photon paint	new price	500.000
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320x200	new price	320.000
Genlock roctec		280.000
Genlock Vhs Electronic design		750.000
Genlock S-Vhs Electronic design		990.000
Hand scanner Golden Image 400dpi,32 toni	new price	385.000
Interfaccia midi amatoriale per Amiga	new price	45000
Emulatore Ms-dos Atonce Plus 16mhz +512Kb		499.000
Adattatore Atonce normale per Amiga 2000		120.000
Drive esterno passante con interruttore	new price	120.000
Kickstart 1.3 per Amiga 500 plus selezione/mouse		77.000
Kickstart 2.0 per amiga 500/2000 1.3		120.000
Deviatore mouse/joystick		29.000
Boot df1(per selezionare boot di partenza)		19.000
Interfaccia 4 giocatori		24.000
Action replay III A500	new price	160.000
Scheda antiflicker A2000 Commodore	new	420.000
Schermo antiradiazione cristallo Diaspron	new	120.000
DCTV versione Pal		chiedere

Richiedete il nostro listino completo !!!

Pc-compatibili

PC 286 16/21	**1.000.000**
PC 386SX 25	**1.600.000**
PC 386DX 25	**1.800.000**
PC 386DX 33 64 cache	**2.000.000**
PC 386DX 40 64 cache	**2.350.000**
PC 486DX 33 64 cache	**2.800.000**
differenza Minitowercon led	+ 50.000
" Tower con led	+ 120.000
" 1Mb aggiuntivo 44256	+ 80.000
" 2Mb aggiuntivi simm	+ 160.000
" drive aggiuntivo 5" 1/4 Teac	+ 110.000
" Vga Et4000 1Mb 1024x768/256	+ 100.000
" Vga 1Mb 1024x768 32000 colori	+ 240.000
" Hard disk 105Mb Fujitsu	+ 320.000
" Hard disk 120Mb Quantum 7ms	+ 450.000
" Hard disk 240Mb Quantum 7ms	+ 980.000
" Hard disk 330Mb Fujitsu 7ms	+1.500.000
" Monitor Vga monocromatico	+ 200.000
" Monitor Vga Colore 1024x768	+ 550.000

Configurazione base:Desktop con led,1 drive 3,5 1.44Mb,vga 256kb, tastiera estesa,hard disk fujitsu 45Mb,memoria 1mb(286)2mb(386sx) 4mb(386dx e 486),2 seriali e 1 printer,controller 2 floppy e 2 Hd
I computer sono assemblati e testati,il Dos5.0 e mouse sono compresi
La garanzia e'della durata di un anno dalla data di spedizione

Soundblaster 2.0	+ 270.000
Soundblaster professional	+ 440.000
Videon III per Pc	+ 600.000

Greit Valley Production

Espansione 0/8mb per A2000	221.000
Hard card + 52Mb Quantum A500	1.061.000
Hard card + 52Mb Quantum A2000	813.000
Hard card +120Mb Quantum A2000	1.212.000
Hard card +240Mb A2000/500	telefonare
Hd Syquest 44Mb removibile + cartuccia e controller	1.416.000
Cartuccia 44Mb per syquest	204.000
Hd Syquest 88Mb removibile + cartuccia e controller	1.771.000
Cartuccia 88Mb per syquest	322.000
Cabinet porta Hd esterno doppio scomparto alimentato	473.000
Accelleratrice G-FORCE 68030 A2000 25mhz 1mb	telefonare
" G-FORCE 68030 A2000 40mhz 4mb	telefonare
" G-FORCE 68030 A2000 50mhz 4mb	3.592.000
" 68040 A3000	5.024.000
Impact Vision 24 A3000/2000PAL,Genlock,Video pip Frame grabber 1/25secondo,Antiflicker,16.000.000 color software a corredo:Macropaint,Caligari pro.,Scala	4.137.000
Emulatore Ms/Dos 286 16Mhz(esterna Hd)	795.000
Digitalizzatore audio Sound 8bit	147.000

"Prezzi listino Gvp POINT autorizzato"

Stampanti

Star Lc20 9Aghi con font residenti	350.000
Star Lc200 24Aghi a colori	710.000
Fujitsu 900 24Aghi	650.000
Fujitsu 1100 24Aghi	750.000
Fujitsu 1200 24Aghi	950.000
Fujitsu B200 getto d'inchiostro	1.100.000
Kit colore per Fujitsu 1100/1200	99.000
Stampante laser OKI	2.000.000

Megadrive e Famicom con novita'settimanali !!!

VENDITA COMPUTER PER CORRISPONDENZA
COMPUTER TIME S.N.C.
VIA PROVVIDENZA 43
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976508 FAX 049/8976414
SHOW ROOM PC/MSDOS E GVP
TELEFONARE PER APPUNTAMENTO
LINEA TELEFONICA GVP DEDICATA 049/8976787

Siamo presenti con le nostre offerte alla pagina
***59134#**
del VIDEOTEL
Il servizio e'gratuito

GVP POINT
RIVENDITORE AUTORIZZATO

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI VERBATIN -KODAK-DIASPRON TELEFONARE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IDEA per Amiga L. 39.900

Pensavamo di esserci liberati di loro, ma le rondini non demordono...

CRAZY SEASONS

Vigliacche! Anche se l'opera del TGM impazzito di due mesi fa è riuscita a infliggere un duro colpo alla razza della pennuticità organizzata (rondine connection), la specie dei maledetti volatili non si è ancora estinta del tutto. Approfittando dei disordini causati in città dalla violenta azione del succitato TGM, alcuni agenti del gruppo sovversivo pennuto sono riusciti a penetrare nell'organizzazione interna della commissione di ricerca sulle mutazioni genetiche controllate. Approfittando di ciò, hanno modificato il piano di ricerca e hanno dirottato tutti gli studi sul tentativo di creare una specie di super-rondini guerriere da destinare alla lotta contro il genere umano. La perfetta organizzazione del piano ha fatto in modo che le autorità si accorgessero del fattaccio solo a cose ormai avvenute. Risultato di tutta l'operazione: dubbio. Qualcosa non deve essere andato come da programma. Mentre gli agenti nemici, già fregandosi le mani, si aspettavano di veder crescere un essere rondiniforme, muscolosissimo e fornito di uno sguardo poco meno che maniacale, si sono trovati davanti due esemplari alti, anzi bassi poco meno di un metro, dai grandi occhioni dolci e completi di una pancetta non sottovalutabile.

Sebbene visibilmente delusi nelle loro aspettative, gli agenti avversari sottopongono ugualmente i due giovani e, teoricamente, potentissimi soldati a una prova sul campo.

Una simulazione al computer proietterà le cavie all'interno di un mondo pseudo-reale in cui metteranno alla prova le loro capacità intellettuali reallineando, seguendo uno schema mostrato loro in precedenza, le varie quattro forme geometriche che si trovano sparse per le piattaforme che costellano lo schermo. Mentre fanno ciò, avranno anche occasione di testare le proprie capacità fisiche contro gli esseri che il computer piazza nello schermo con il preciso scopo di ostacolarli. Fra questi annoveriamo svariati insetti giganti (o che sembrano tali, non dimentichiamo la mole dei nostri esaminandi), rane gracidanti, robot deambulanti e sveglie saltellanti.

La prova si svolgerà in quattro sessioni, ognuna abbinata a una diversa stagione dell'anno, e ognuna delle quali predisposta per sottoporre i due superguerrieri con la pancetta a un confronto con un mega-avversario finale.

Riusciranno i nostri terribili nuovi Terminator a superare tutti i test e a sconfiggere il genere umano? Bah, fossi in voi non mi preoccuperei troppo. JH

TGM TALENTED

Il nostro caro Giancarlo, sempre alle prese con la sua guerra personale alle rondini, si è dimenticato di ricordare una cosa decisamente importante: come tutti ricorderete Crazy Season vi è stato presentato all'interno della prima puntata del Talent Scout con il nome di Maddy Season. Non posso quindi che ribadire tutti i miei complimenti ai programmatori, le vostre qualità non si discutono, ma è indubbio che TGM porti almeno un po' di fortuna, non è vero? Max

Qualcosa non va! Gli italiani hanno iniziato a fare dei giochi veramente belli? No, non ci credo. Eppure questo Crazy Season risulta veramente divertente. Gli enigmi che fanno da contorno al gioco non sono poi granché impegnativi, ma quello che conta veramente è l'azione di gioco in perfetto stile da platform game coin-oppico. E' molto divertente mandare in giro il proprio personaggio paffuto cercando di allineare i blocchi nel giusto ordine e, nel contempo, far di tutto per schiacciare il secondo giocatore che vi ronza attorno cercando di fregarvi i bonus. Tecnicamente è veramente molto curato. Tutta l'azione si muove al cinquantesimo di secondo e il fatto che due giocatori possano giocare contemporaneamente non disturba per nulla il processore. Bello, molto bello.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 90%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

APIDYA

... E finalmente è giunta la conversione più attesa dell'anno, il tie in del cartone animato più amato da grandi e piccini, personaggio guida e fulcro dell'infanzia di ogni fanciullo che si rispetti. Sì, sto parlando proprio di lei: forza, cantiamo tutti insieme "Vola, vola, vola l'Ape Maia..."

Il vostro sogno più recondito e proibito si è finalmente realizzato: sin da bambini volevate fare la controfigura dell'Ape Maia e ora, a causa di una serie di coincidenze, siete stati prescelti tra un gruppo ampissimo di fans per metter su antenne ed ali e lavorare nel set televisivo. Dovete però sapere che la serie che stanno attualmente girando (la

duecentotrentanovesima), forse sotto l'influenza dei cartoni animati giapponesi, è un tantino più violenta di quelle che siamo abituati a vedere su Junior TV; e infatti la nostra cara coleottera, dopo anni di frustrazioni, di sopprusi e di beffe, ha subito una brutale crisi di identità che l'ha messa sul pungiglione di guerra. E così, dopo aver gridato un paio di volte "Adesso basta, Sparate! Sparate!", passa le giornate gironzolando per il paese alla ricerca di tutti quei cattivoni che si sono presi gioco di lei in tutte queste puntate. Logicamente, dovendo impersonare la contro figura della delicata superstar, sarete voi quelli che dovranno affrontare le pericolose insidie che si nascondono dietro ai pannelli colorati dello studio di registrazione; infatti, a causa di alcuni tagli commerciali, è stato deciso dalla regia di non pagare gli attori con un stipendio fisso, ma di retribuirli in rapporto al numero di avversari che faranno fuori.

Il grosso problema è che l'Ape Maia, da buona stratega, decide di combattere da sola, di conseguenza tutti gli altri personaggi hanno un solo nemico da eliminare per alzare il proprio stipendio (provate a indovinare chi...); questo stratagemma, che sicuramente aiuta a tenere bassi i costi di produzione, ha però col tempo generato un forte accanimento da parte degli stessi partecipanti che, ridendo e scherzando, si sono tutti armati di mitra e lancia missili per cercar di abbattere l'ormai malefica artropode volante.

Il gioco vero e proprio inizia più o meno qui, con voi, tinti di nero e di giallo (oppure potete travestirvi da Giancarlo con la tuta... A tale proposito potete leggere l'articolo sull'Holo Squash. NdMax), che volate liberamente per un piacevole giardino; ben presto però sarete attaccati da interi sciami di zanzare, mosche, calabroni, grilli saltanti, scarabei giganti, ragni penzolanti e tante altre schifezze insettivore che non vi potete nemmeno immaginare. Per quanto voi siate tesserati del WWF, ben presto perdete la pazienza e giustamente iniziate a menare il pungiglione a destra e a manca, cercando nel frattempo di non farvi abbattere.

Fortunatamente ogni volta che colpite certi nemici o eliminate intere formazioni, queste lasceranno dietro di sé dei fiorellini rossi che se raccolti possono essere utilizzati per ottenere degli interessanti Power Up sullo stile di Nemesis; nella parte inferiore dello schermo sono infatti presenti una serie di icone rappresentanti le varie

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

armi speciali, e ogni volta che raccogliete un fiore si illuminerà un nuovo quadrante. Con questa tecnica potrete ottenere velocità extra, spari sempre più potenti, i tipici pod che vi svolazzano intorno, barriere protettive ed altri strumenti distruttivi ormai più che comuni in tutti gli Shoot'em Up che si rispettino; oltre a tutto ciò, sulla scia di R-Type, tenendo schiacciato il tasto per un paio di secondi potrete sparare un immenso silurone, che credo dovrebbe rappresentare il pungiglione, le cui qualità distruttive potranno tornarvi parecchio utili in più di una occasione.

Vi dico subito che di mondi da affrontare ce ne sono un bel po', ognuno dei quali è caratterizzato da un specifico ambiente (giardino, palude, conduttura delle fogne (?!?)) e da differenti sprites, nemici ed effetti sonori. Ogni mondo è poi suddiviso in tre livelli; alla fine dei primi due incontrerete dei brutti ceffi (talpe, granchi, topi decomposti (!?!)), ma quello che vi aspetta alla fine del terzo è letteralmente impressionante: mostri insettivori e non, realizzati con una quantità spaventosa di sprites, altamente agguerriti, perfettamente animati e, logicamente, alquanto difficili da eliminare. Trovarsi di fronte a una mantide religiosa grossa come tutto lo schermo, che vi insegue con le tenaglie nel tentativo di strizzarvi, genererà in voi un effetto più che sconvolgente, ma se avrete la costanza di andare avanti nel gioco troverete nemici così mortali e raccapriccianti (soprattutto perché realizzati in maniera estremamente realistica) da farvi venire letteralmente la pelle d'oca: buona caccia!

LUKE

Amiga

Sinceramente credo che sia uno dei migliori Shoot'em Up che ho giocato negli ultimi anni: la grafica commovente, il sonoro stereofonico, la grandissima quantità e qualità di nemici disegnati (tutti curati nei minimi particolari), bestie di fine livello da far venire gli incubi a un biologo, e una serie di tocchi di classe (come quando venite avvelenati dagli scarichi venefici del terzo quadro e lo schermo viene ribaltato) da lasciarvi a bocca aperta (scusate l'intrusione, ma da fonti abbastanza attendibili pare che Apidya sia l'ultimo prodotto dell'equipe che portò Turrican sui nostri monitor, non so se mi spiego! NdMax). Tutto è stato programmato impeccabilmente, dallo scrolling ultrafluido, alla sconvolgente animazione dei nemici più grossi, all'incredibile numero di colori su schermo.

Grazie poi al completo menu di gioco (che sembra preso da una console), alla possibilità di giocare in due contemporaneamente e di continuare un paio di volte la partita, la longevità ne risenta in modo ancora più positivo. Alcuni schermi avanzati sono effettivamente piuttosto ardui, e ripartire ogni partita dal primo mondo (il cui livello di difficoltà è veramente elementare) può risultare noioso e un po' pesante, senza contare che gli armamenti extra sono un po' scarsi e non molto fantasiosi; comunque la voglia e la curiosità avranno presto il sopravvento, spingendovi a continuare per vedere la grafica dello schermo seguente oppure il prossimo nemico finale, e vi posso assicurare fin d'ora che le vostre fatiche saranno ampiamente gratificate.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

B.C.S.

VIA MONTEGANI,11
20141 MILANO

TEL. 8464960 r.a.
FAX 89502102

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

AMIGA 500-2000
MONKEY ISLAND 2
FASCINATION
CLICK CLACK
BABY JO
AMOS
DOUBLE DRAGON III
PAPERBOY 2
WWF WRESTLING
GRAND PRIX MICROPROSE

SEGA MEGA DRIVE
RAMBO III
FANTASIA
SPIDERMAN
BONANZA BROTHER
DARK CASTLE
SONIC
ALIEN STORM
HARD DRIVING
CENTURION
STRIDER
MOON WOLKER
POPULOUS

IBM E COMPATIBILI
WING COMMANDER 2
CONQUEST OF THE LONGBOW
GODS
PAPERBOY 2
GAZZA 2
WWF
TURTLES II
IL PADRINO
THE SIMPSON
PIT FIGHTERS
KING QUEST V

SETTORE COMMODORE AMIGA E ACCESSORI

AMIGA 500 VERS.2.0	£. 690.000
AMIGA 500 ,1084 SP1 COL.	£.1.140.000
AMIGA 2000 NUOVO	£.1.150.000
AMIGA 2000 , 1084SP1 COL.	£.1.600.000
CDTV CON ENCICLOPEDIA	£.1.090.000
AMIGA 3000 PER CONFIGURAZIONE TEL.	
DRIVE ESTERNO A500 PASS.+DISC.	£.140.000
DRIVE INTERNO A2000	£.139.000
DRIVE ESTERNO A500/2000 360KB	£.245.000
STAMPANTE 1270 GETT.INCH. COMMODORE	£.330.000
STAMPANTE COLORE STAR LC200	£.480.000
MONITOR COLORE 1084-SP1	£.470.000

ESPANSIONE 512KB PER A500	**£. 59.000**
ESPANSIONE 1MB PER A500PL.	**£.140.000**
ESPANSIONE 512KB CLOCK A500	**£. 69.000**
ESPANSIONE 1,5MB PER A500	**£.190.000**
ESPANSIONE 2/8MB SUPRA	**£.350.000**
ESPANSIONE 2/8MB INT. A2000	**£.350.000**
VORTEX ATONCE-PLUS VGA 80286 16BIT	*£.480.000*
VORTEX ATONCE VGA 80286 16BIT	*£.420.000*
ACTION REPLAY III AMIGA500/A1000	*£.150.000*
ACTION REPLAY III AMIGA 2000	*£.170.000*
MENIGENLOCK PER A500	*£.490.000*

E MOLTISSIMI ALTRI ARTICOLI A MAGAZZINO
RICHIEDETE IL CATALOGO ILLUSTRATO GRATIS

SETTORE PERSONAL IBM PS1 E COMPATIBILI

AT286/16 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.1.650.000
AT386/25 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.2.250.000
AT386/33 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.2.450.000
AT486/33 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.3.200.000

IN SEDE A MILANO,PER ULTERIORI CONFIGURAZIONI IL NOSTRO PERSONALE E' A VOSTRA COMPLETA DISPOSIZIONE.
RICHIEDETE IL CATALOGO PC HARDWARE E SOFTWARE GRATIS TRAMITE TELEFONATA , FAX O POSTA .

SOUND BLASTER V2.0	£.280.000
MODEM 2400 ESTERNO	£.220.000
GENISCAN GS4500	£.280.000
ION CANON STILL VIDEO	£.1.400.000
TAVOLETTA GRAFICA 9X9	£.280.000

SOFTWARE ORIGINALE PER TUTTE LE ESIGENZE

I PREZZI SONO IVA INCLUSA
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE PERSONAL IBM COMPATIBILI E FAX

TGM TGM TGM TGM

BUONO D'ORDINE PER RICEVERE GRATIS IL CATALOGO ILLUSTRATO

NOME E COGNOME .....
INDIRIZZO .....
CITTA, CAP E PROVINCIA .....
PREFISSO E N. TELEFONICO .....
TIPO COMPUTER .....

ALLEGARE FRANCOBOLLO PER LA SPEDIZIONE

ORARIO 9,30-12,30 16,00-19,30 LUNEDI'CHIUSO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELETTRONICA SCIENTIFICA ITALIANA

RocHard

External Hard Drive for your Amiga 500

When you need speed...

RocHard™ gives your A500 system a super-fast, high-capacity hard drive that leaves others in its wake

When you need memory...

RocHard™ internally supports hard drives with 40MB and above and the option of 8MB of SIMM RAM in four easy steps

When you need more...

RocHard™ allows you to add a second IDE drive internally and seven other SCSI peripherals - like extra hard drives and tape streamers

Hard Disk esterno IDE per A500 con alimentatore esterno in dotazione, autoboot, espandibile fino a 8Mb ram con 0 ram a bordo, opzione per interfaccia SCSI, porta esterna, disponibile con varie capacità

http://www.oldgamesitalia.net/

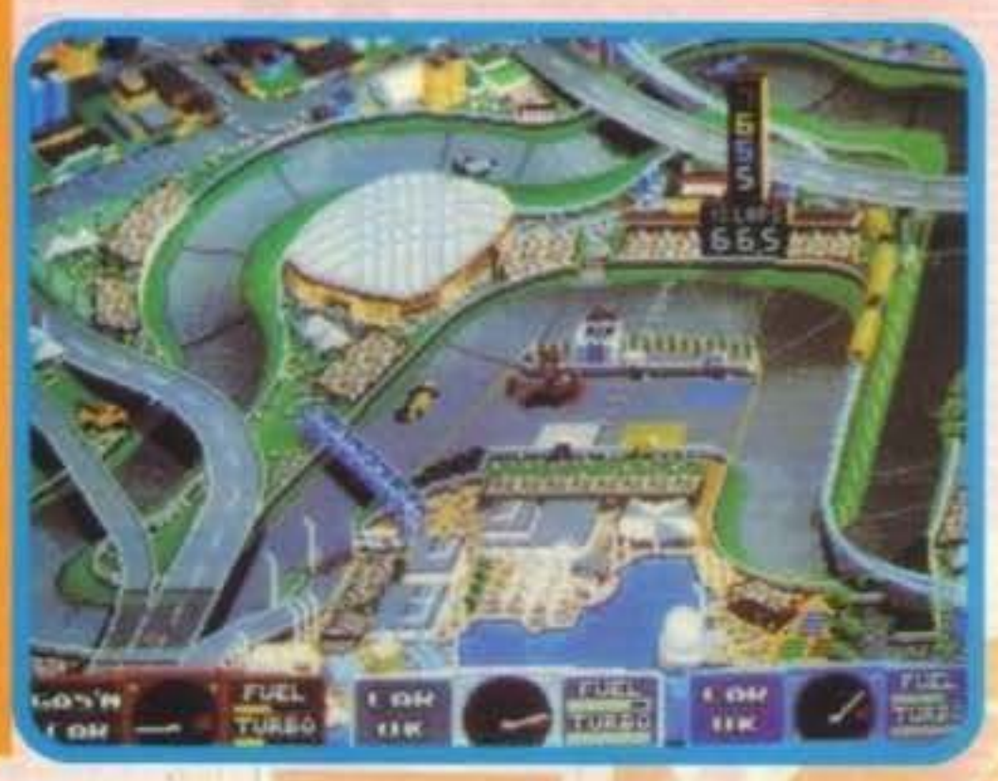
13062 CANDELO (VC) - Tel. (015) 253

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STORM per Atari ST, Amiga L. 49.900

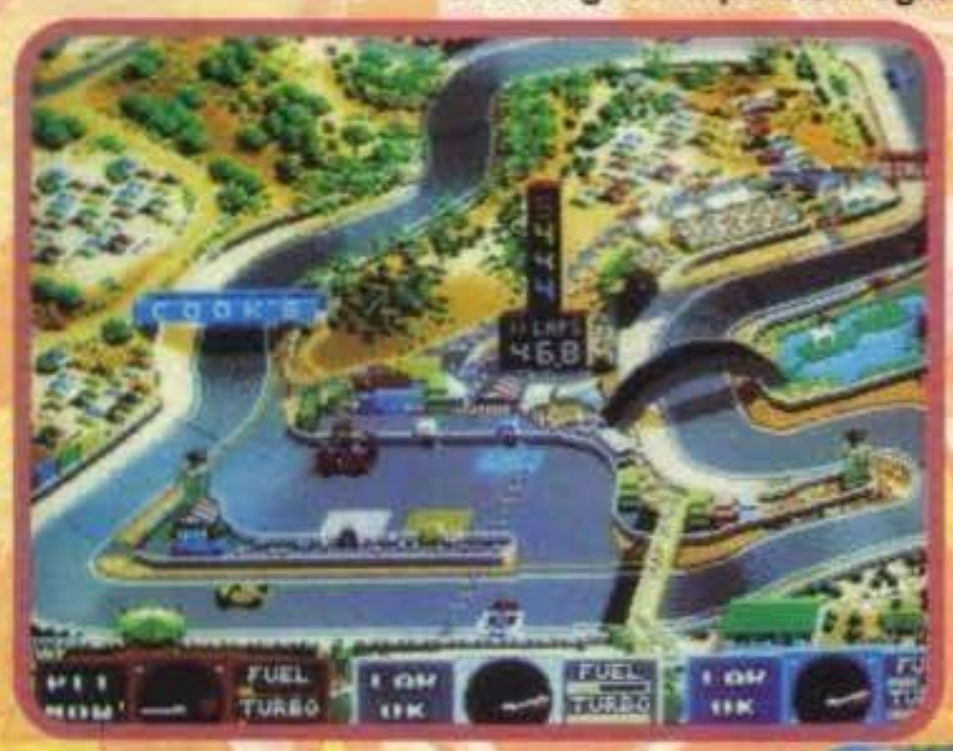
Indiana Jones riscalda i nostri schermi? Ma va là! Qui si parla di Indianapolis! Ah, sì???



INDY HEAT™

Contrariamente a quanto il nome del gioco potrebbe far pensare (lo dico per quei tre o quattro che non hanno letto la nostra preview) non si tratta del seguito di Indy 500 (quello si chiama Mario Andretti's eccetera eccetera e non mi è piaciuto), ma di un giochino in finto 3D dove quattro piloti sfrecciano su un circuito e devono portare a termine un certo numero di giri... prima degli altri. Vi dice niente un gioco del genere? No? Allora farò qualche nome: Super Sprint, Championship Sprint, Badlands, Ivan "Ironman" Stewart's Super Offroad Racer (per gli amici: IISSOR). Tutto chiaro ora? Oooh (mega-sospiro di sollievo). Fine della recensione e tanti saluti a tutti... Segue un siparietto in cui Max si diverte ad inseguire con la sua scassatissima, ma sempre fin troppo potente Uno bianca il povero recensore e a metterlo ripetutamente sotto le ruote (sigh! Leggete la nota in Black Crypt e poi capirete, ndMax). La narrazione dell'episodio è alquanto contorta ma un commento sonoro dovrebbe essere più che sufficiente a rendere l'idea. Vrrrom, roooarr, skreeek, roooaaarrrr, aaahh, nooo, aiuutooo (ripetere per trecento o quattrocento volte più il numero di scarpe di Max e il numero di peli sulla barba di Giancarlo).

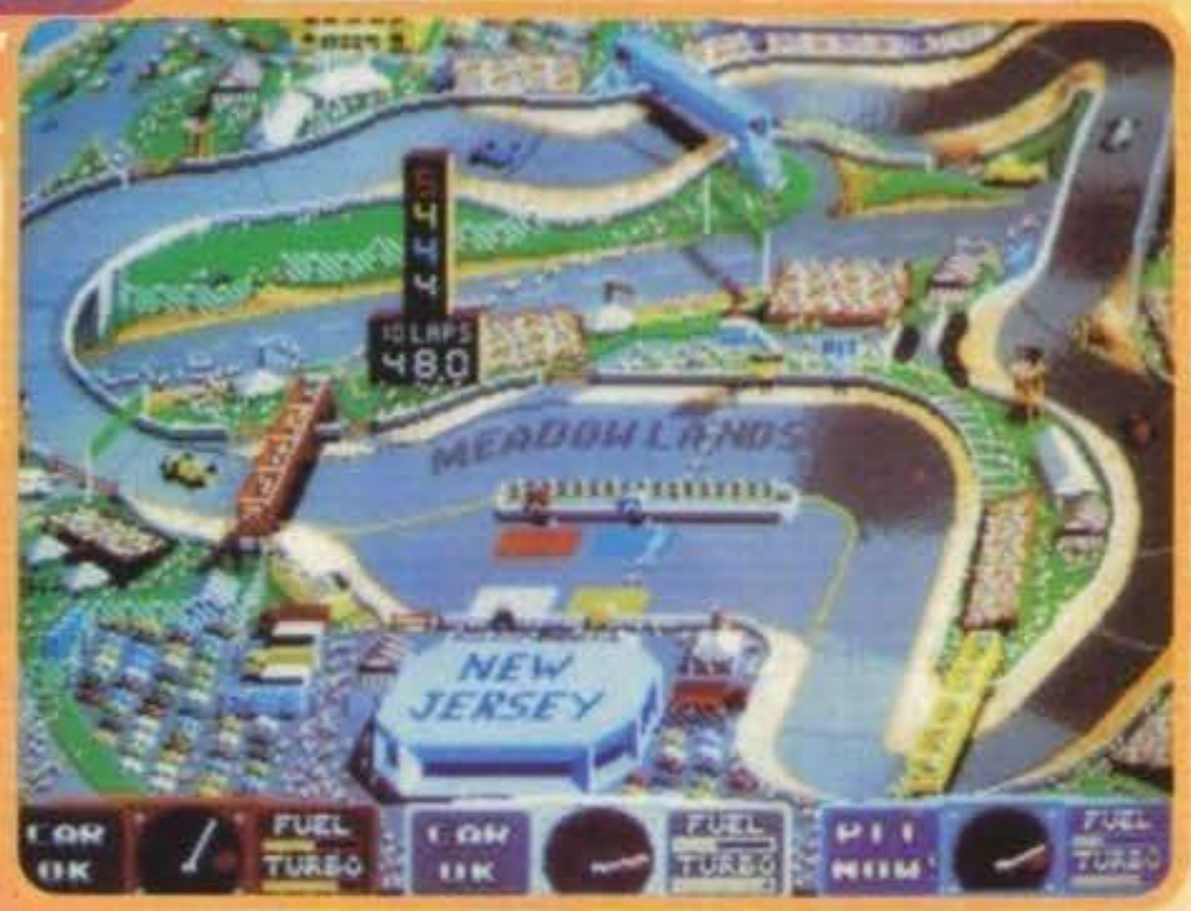
Va beh, insomma, avete capito: The review must go on, la recensione deve continuare. A cominciare dalle possibili differenze coi precedenti titoli. La più marcata è quella dei potenziamenti. Come ben potete immaginarvi partite con un certo numero di soldarelli che potete (e dovete) incrementare piazzandovi meglio che potete in ogni corsa (l'ultimo posto è sempre ignominioso e fa perdere un bel credito su tre disponibili, per quanto bisogna riconoscere che poi ci si ritrova con gli stessi potenziamenti di prima e diversi soldi in più. Non tutte le sconfitte vengono per nuocere). Poi vi toccherà il lavoro più semplice, ma non meno decisivo, d'investire i vostri guadagni saggiamente, fermo restando che se non ve la sentite potete scaricare quest'incombenza al computer (che non vuol dire regalare i soldi ai vostri avversari, ma chiedergli di truccare la macchina per voi). Una breve descrizione dei power-up dovrebbe comunque fugare tutti i dubbi.



Cominciamo dai turbo: non hanno bisogno di presentazioni e li conoscete sicuramente meglio delle vostre tasche. Quello che non sapete, casomai, è che costano stranamente molto più del normale e non durano certo a lungo. Meglio investire altrove, almeno agli inizi.

Ci sono poi i freni: più sono pompati (di soldi) e più la macchina inchioda (ma va!). Peccato che nei circuiti del gioco ci sia ben poco da frenare e poi i veri uomini non devono frenare. Mai. Meglio lasciar perdere anche qui.

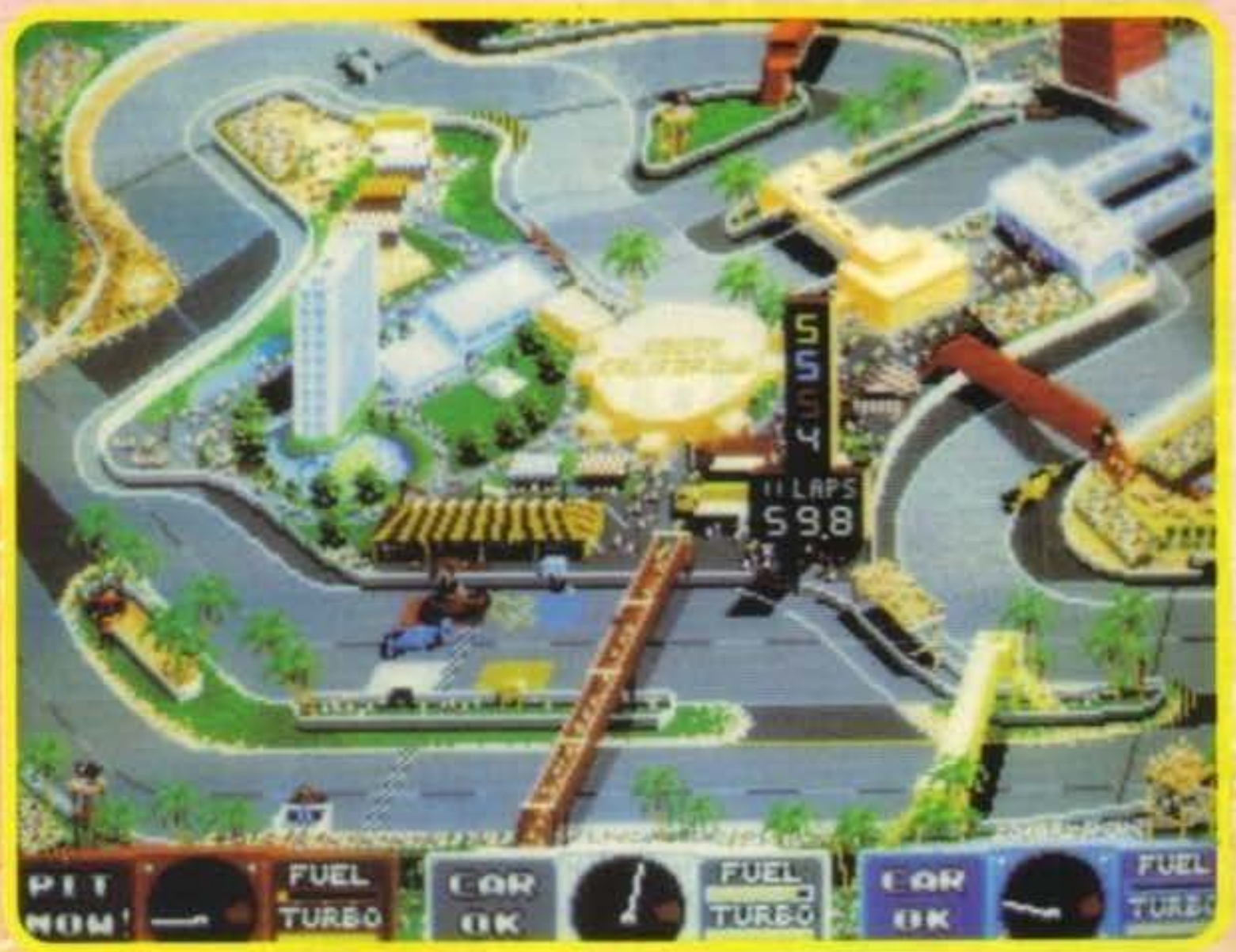
Passiamo ai pneumatici: migliorano la tenuta di strada, si sa, ma in circuiti dove frenare praticamente non serve, non si vede quali vantaggi possano effettivamente dare (la



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

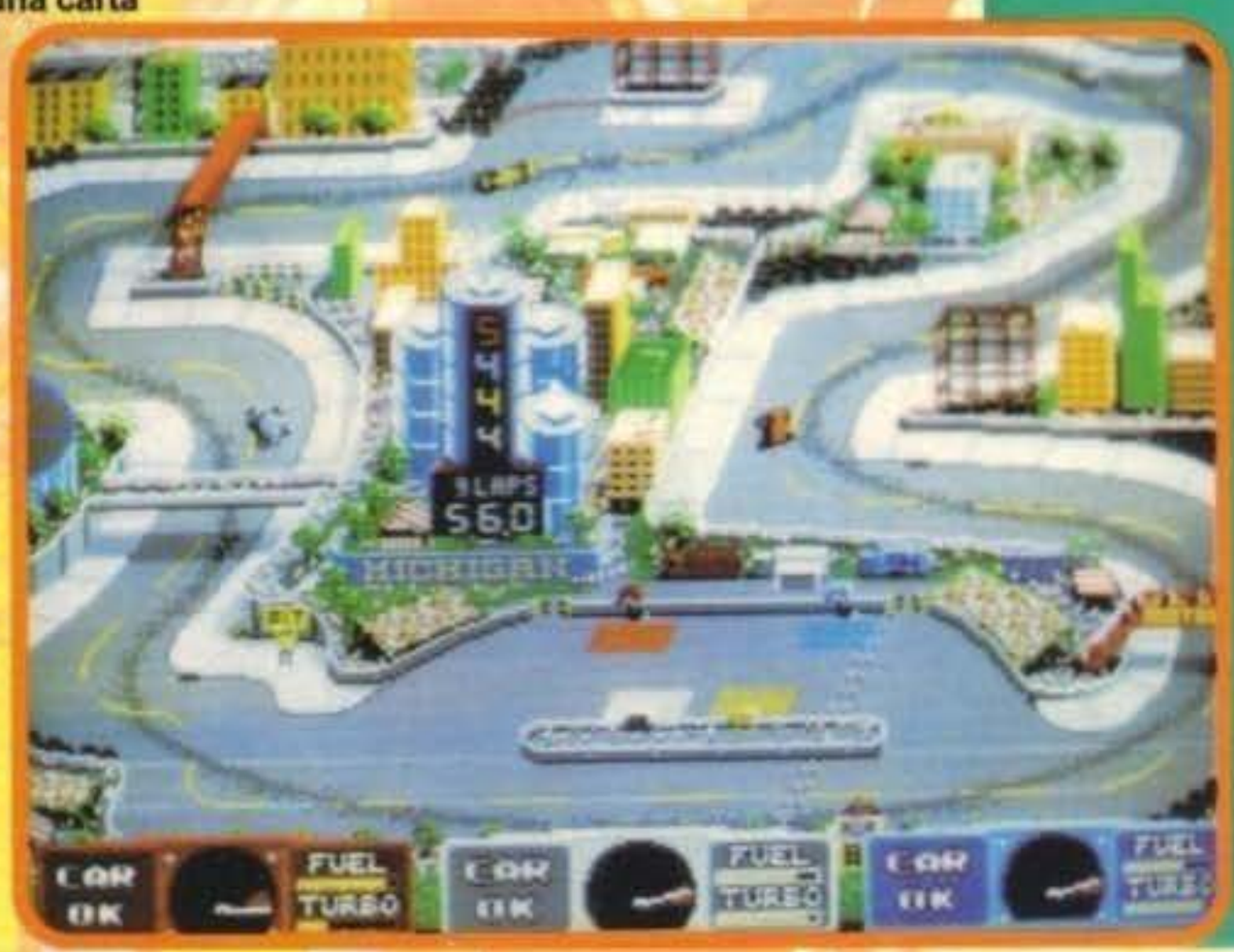
http://www.oldgamesitalia.net/



tenuta iniziale, infatti, è già buona). Un lusso per il futuro. Abilità dei meccanici ai box: condiziona la velocità dei rifornimenti e può

essere la carta vincente per certe gare con soste frequenti. Peccato che ci sia una carta ancora più vincente che è il potenziamento successivo: quello dell'economia di consumo. Il prezzo è alto, ma vale ampiamente la pena: una vettura che si ferma meno delle altre ai box in un gioco come questo è una macchina sicuramente vittoriosa (pilota permettendo). Rimane solo il motore e anche qui non c'è molto da dire: volete andare più veloci e accelerare più in fretta? Non ci sono dubbi allora: questa è la strada giusta da seguire.

Quanto detto sopra non va preso tropo alla leggera con ragionamenti del tipo: "se ci hanno messo tutta questa roba vuol dire che serve". Si dà il caso che i potenziamenti siano cumulativi e, soprattutto, cumulativi in modo molto frammentario. In altre parole, per raggiungere il potenziamento massimo in ogni singolo campo bisogna investire i propri soldi mi sembra qualcosa come otto volte. Se contate che le gare sono solo undici e dopo NON si ricomincia una nuova stagione, ma il gioco finisce inesorabilmente con l'albo d'oro dei piloti, potete dunque capire perché dovete investire bene i soldi fin dall'inizio. E adesso che sapete più o meno tutto non vi resta che indossare la tuta, infilarvi il casco, impugnare il volante me accendere il motore. Rosso, giallo... verde. Eccovi partiti... sbarabaaam! Ehm, ho paura che sia successo qualcosa. Ah, sì, il classico incidente alla prima curva come disse un certo Senna a proposito della ben nota seconda collisione tra lui e Prost a Suzuka. Queste corse... G.B.



Amiga

Già lo sapete tutti: Indy Heat altro non è che l'ennesimo titolo alla Super Sprint dove quattro bolidi (di cui non più di tre pilotati da giocatori umani)(non essere così negativo, lo direi di cui ben tre pilotati da giocatori umani! NdMax) si sfidano su una serie di piste, una più dura dell'altra. Ci eravamo lasciati con il buon Ironman's Offroad Racer e ora proseguiamo con questo Indy Heat che ha dalla sua un buon numero di potenziamenti e dei fondali decisamente belli. Certo, se siete fra i tanti che hanno provato il nostro demo giocabile e se la grafica non vi ha impressionato in modo particolare lo capisco benissimo: c'era solo una pista, la prima e la più brutta, un modesto tri-ovale. Si dà però il caso che dalla terza pista in poi ci siano dei circuiti tortuosi e veramente belli da vedere (e da percorrere a tutta birra). Dov'è l'inghippo allora: le piste ci sono (10 più una; la seconda pista è anche l'undicesima: Indianapolis, appunto), i power-up anche e la velocità di gioco e le animazioni non sono affatto male? Risposta facile: la difficoltà di gioco è decisamente troppo bassa. Nelle prime corse si capisce subito che conviene investire i propri soldi sul motore e, soprattutto, sul consumo di carburante, in modo da diminuire progressivamente il numero di soste ai box. Il tutto sotto gli occhi di avversari che sembrano non progredire mai o quasi e si fermano a far rifornimento sempre con la stessa frequenza degli inizi. A questo punto l'unico motivo che può spingere a fare una seconda partita a questo gioco (visto che la prima l'avrete sicuramente vinta senza problemi) è quello di sfidare un amico o di battere il punteggio record del computer. Mah.

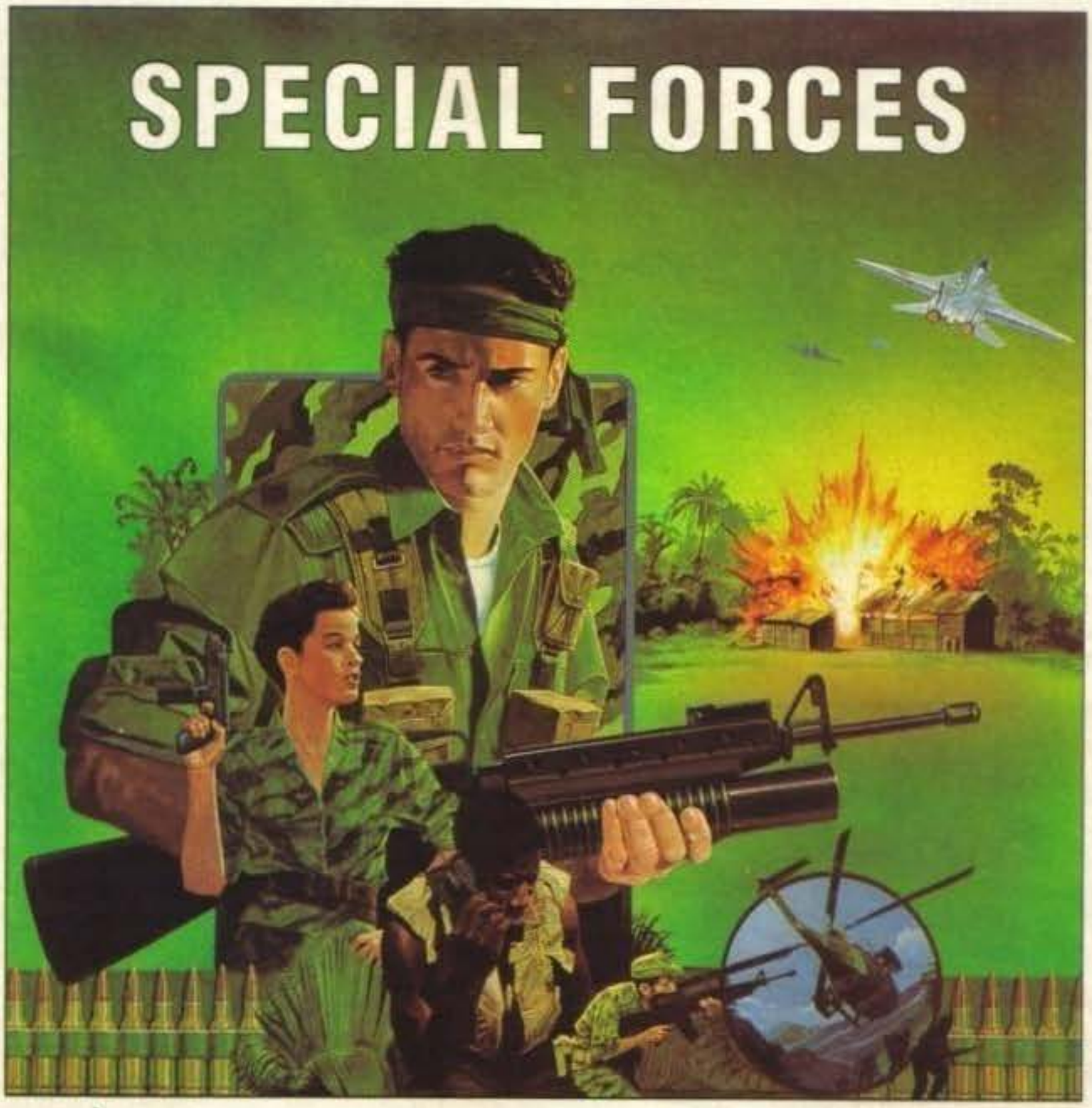
TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
81%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SCEGLIETE LA VOSTRA ARMA PIU' POTENTE...



IL VOSTRO CERVELLO!

SPECIAL FORCES,
LA SIMULAZIONE STRATEGICA
RICCA DI AZIONE E DI MISSIONI
CHE VI TOGLIERANNO IL RESPIRO!

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

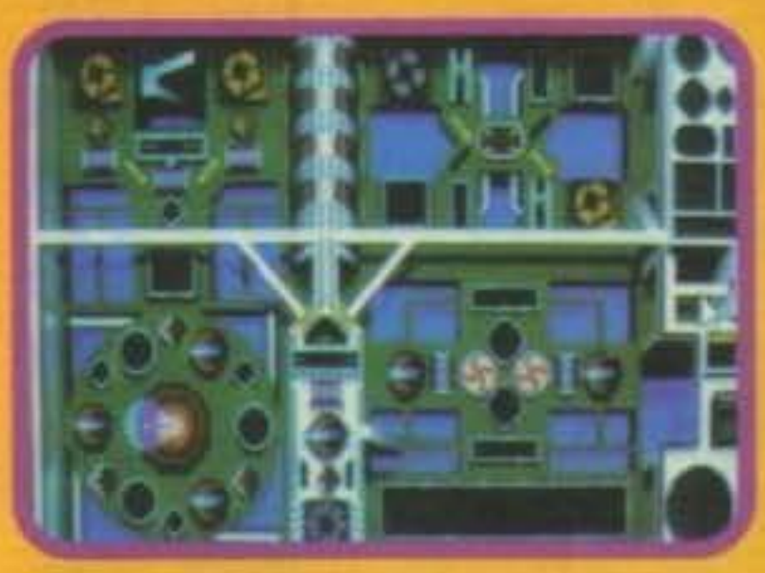
LEADER
DISTRIBUZIONE

SPECIAL FORCES, PER PC E COMPATIBILI, DAI CREATORI DI **AIRBORNE RANGER**.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE per PC L. 119.900

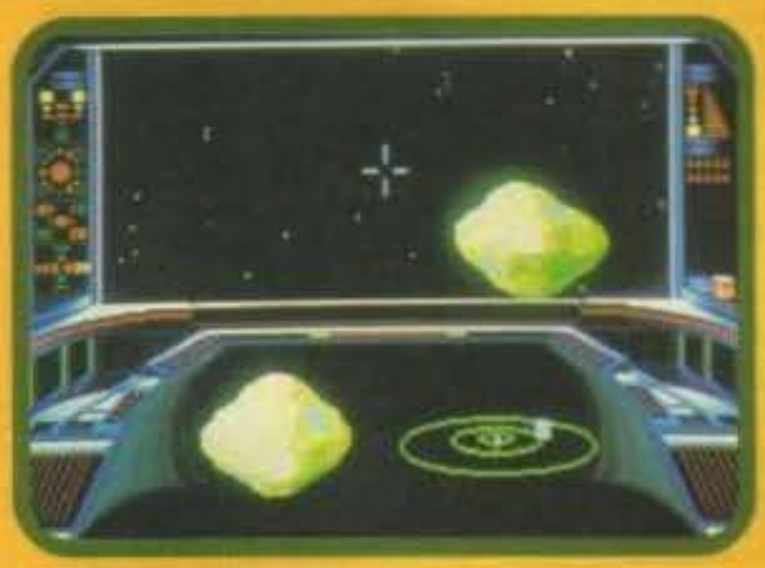


Siete seduti comodi al posto di comando, davanti a voi occhieggiano decine di strumenti, mentre il nero dello spazio profondo riempie il video che vi fronteggia, eppure il particolare più importante vi sfugge ancora...

HYPERSPEED™

Ebbene sì, siete ai comandi di un'astronave. Ne siete il capitano, e con essa il fatalum, avente sul groppone una galassia di responsabilità. Ma non credete che la vostra astronave soffra un po' a essere chiamata così? Non si tratta del solito trappolino tipo Elite o Space Rogue, la cui lunghezza non supera i trenta metri: si sta parlando di un diavolo d'astronave lungo quattro chilometri e largo tre. Si sta parlando anche di una stiva che potrebbe contenere un intero quartiere cittadino (ricordate le miserabili venti tonnellate di Elite?) e avere ancora qualche angolo libero. Si sta parlando, insomma, di una supercorazzata della marina spaziale terrestre di classe Trailblazer.

Nella vostra qualità di comandanti avete una missione delicata da compiere: vi trovate in un ammasso stellare (ce ne sono quattro disponibili) e dovete prepararlo per la colonizzazione; una smisurata nave trasporto (addirittura più grande della vostra) piena



zeppa di terrestri ha in voi l'unica speranza di sopravvivenza. La terra è ormai sovrappopolata, sovrainquinata e depauperata, e il grande esodo spaziale è in atto, con un numero spropositato di anime imbarcate in tanti trasporti aventi ognuno un Trailblazer dedicato. Avete pieni poteri e totale libertà di manovra, ma dovete riuscire a trovare almeno un pianeta abitabile e risorse minerarie sufficienti, oltre a garantire la sicurezza della futura colonia. È qui inizia il divertimento, perché ogni ammasso stellare che visiterete conterrà un buon numero di popoli alieni già insediatici da tempo. Inizierà presumibilmente una specie di nuova epopea americana, come quando i coloni buoni e giusti sterminarono gli indiani brutti e cattivi, rubandogli tutti i territori decenti. Se credete potrete fare altrettanto: come disse il buon Sor Machiavelli "il fine giustifica i mezzi" (chi è? Quello che ha scritto "Il principe"? Oppure era "Il Caporedattore"? HdMax) ; anzi, non lo disse per niente: usò tutt'altre parole che furono così disinvoltamente tradotte. Ma non sono qui per tener lezioni di letteratura: stavo dicendo che (avendo un preciso obiettivo, ossia fondare una colonia autosufficiente) potete procedere come preferite, non esiste un modo giusto e uno sbagliato di finire lo scenario.

Ogni ammasso stellare contiene un buon numero di sistemi solari che potrete raggiungere sfruttando la propulsione-Superman (più veloce della luce!) del Trailblazer. Dalle vaghe e nebulose lezioni di astronomia avrete appreso che un sistema solare consiste di una stella, attorno a cui gira un certo numero di pianeti: soverini, la mamma non gli ha spiegato che girando in tondo non si arriva da nessuna parte. I pianeti sono generalmente enormi palle di fango, ma i più caritatevoli saranno in grado, se scavati, di fornire risorse minerarie. Nel gioco se ne considerano quattro: acqua, metalli, prodotti organici e materiali radioattivi; la colonia ha un fabbisogno che varia da ammasso ad ammasso, ed è uguale per tutte le categorie. Le risorse si guadagnano spedendo stazioni minerarie nei sistemi che hanno qualcosa da offrire (bisogna sondarli prima) oppure barattando con gli alieni. Niente astrodollari, quindi: si torna agli albori del commercio, dove tutto è basato sullo scambio. Ogni popolo alieno ha prezzi e valutazioni proprie (niente di strano, Elite insegna), oltre a un repertorio assai vario. Il commercio riguarda infatti pezzi di ricambio per il Trailblazer, da aggiungere in sala macchine per potenziare le varie sezioni dell'astronave (propulsione, schermi, cannoni), o per rimpiazzare componenti distrutti in battaglia.

Gli alieni sono piuttosto sorprendenti. Oltre alle notevoli differenze fisiche (anche nelle astronavi) e allo stile del linguaggio, si comportano e reagiscono in maniera assai variegata. Ognuno di loro aspetta qualcosa da voi, e quasi tutti vogliono che facciate fuori qualcun'altro. Esistono senz'altro popoli "buoni

e "cattivi", ma la maggioranza ha un comportamento intermedio, per cui dovrete compiere scelte difficili: è quasi impossibile essere alleati di tutti contemporaneamente, ed è certamente lungo e gravoso ammazzarli tutti. Senza dubbio troverete alieni più o meno disponibili a firmare trattati di pace, ma alcuni sono alleati migliori di altri: siate opportunisti!

La cosa più importante, comunque, è non perdere tempo: la nave trasporto a voi affidata ha risorse limitate, e prima o poi cominceranno a morire. Se sarete troppo lenti vi troverete sul gobbo un cimitero spaziale, e presumibilmente l'alto comando vi farà passare parecchi guai per la vostra ignavia!

W.B.

La MicroProse ha sempre cercato di fornire elementi innovativi nell'idea del gioco. Nessuno degli ingredienti di Hyperspeed è particolarmente originale, ma l'approccio può essere considerato tale: se preferite, Hyperspeed può essere visto come un misto di Starflight ed Elite. Ma procediamo ordinatamente: a livello grafico l'uso della VGA è da considerarsi buono solo come cromatismo, e quindi anche nell'uso dell'ombreggiatura variabile per i poligoni. La MicroProse, però, non ha mai sfoggiato superlative procedure grafiche tridimensionali (si consoli, non è l'unica), e in Hyperspeed vedremo una grafica in 3D soggettive che si muove in una finestra relativamente piccola sempre un po' a scatti, che diventano enormi quando si sposta l'immagine. Abbiamo poi un buon commento sonoro, e per la giocabilità occorre distinguere: l'azione è discreta, ma la cogitazione è senz'altro la componente migliore; la parte più notevole di Hyperspeed è sicuramente la pittoresca definizione degli alieni, che merita di essere vista. Lo spessore di gioco non manca, ed è fornito essenzialmente dall'interazione con gli alieni, mentre la durata di un gioco simile è condizionata pesantemente da due fattori: il numero di scenari presenti e la vostra disponibilità a ritentare gli stessi per trovare soluzioni diverse. Quattro scenari non sono pochi, ma prima o poi finiscono; in sostanza posso dire che Hyperspeed, pur non essendo un "primo della classe" è piuttosto avvincente.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA®

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano
Telefono (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

GAMEBOY (con 4 giochi)

L. 250.000

CaseBoy - borsa per trasporto	29.000
WideBoy - ingranditore schermo	30.000
Illuminator	25.000

SOFTWARE PER GAMEBOY

Addams Family	59.000	Dracula II	54.000
Adventure Island	73.000	Dragon's Lair	58.000
Aero Star	49.000	Duck Tales	59.000
Alleway	58.000	F1 Boy	63.000
Altered Space	63.000	F1 Race	59.000
Asteroids	58.000	F1 Spirit	49.000
Atomic Punk	66.000	Face Ball 2000	77.000
Barbie	69.000	Fastest Lap	59.000
Baseball	49.000	Final Fantasy Legend	69.000
Batman	59.000	Fist Of The North Star	65.000
Battle Toads	66.000	Fortified Zone	59.000
Battleship	59.000	GameBoy Wars	63.000
BeetleJuice	63.000	Ghostbusters II	59.000
Bill Elliot's Nascar	62.000	Golf	45.000
Blades Of Steel	63.000	Gremlins II	59.000
Bomber Boy	54.000	Hunt For Red October	59.000
Bubble Bobble	56.000	Jungle Wars	58.000
Bubble Ghost	58.000	Kitchen Panic	56.000
Burger Time Deluxe	59.000	Klax	59.000
Caesars Palace	69.000	Kung Fu Master	56.000
Castlevania II	67.000	Kung Fu X	63.000
Cave Noir	49.000	Kwirk	59.000
Chase HQ	59.000	Lacroan Heroes	54.000
ChopLifter	58.000	Lucky Monkey	58.000
Contra	56.000	Marble Madness	64.000
Cosmo Tank	59.000	MegaMan	59.000
Cycle Grand Prix	69.000	Mickey's Dangerous Chase	59.000
Dead Heat Scramble	59.000	Motocross Maniacs	49.000
Doraemon	56.000	Mysterium	59.000
Double Dragon II	59.000	Nail'n'Scale	69.000
Double Dribble	69.000	Navy Seals	58.000
Dr. Mario	49.000	NBA All Stars Challenge	68.000
Nekketsu Soccer	49.000		
Nemesis II	59.000		
NFL Football	59.000		
Nobunagas Ambition	77.000		
Operation C	69.000		
Operation Gundam	54.000		
Othello	55.000		
Pac Man	55.000		
Paperboy	59.000		
Parodius	58.000		
Pinball	53.000		
Popeye	59.000		
Prince Of Persia	69.000		
Pro Wrestling	58.000		
Punisher	64.000		
Qix	47.000		
Quarth	54.000		
R-Type	59.000		
Rescue Princess Blobette	59.000		
RoboCop II	63.000		
Roger Rabbit	64.000		
Rubber Saver	58.000		
Simpsons'	64.000		
Snow Brothers	68.000		
Soccer Boy	53.000		
SoccerMania	69.000		
Space Invaders	58.000		
SpiderMan	59.000		
Star Trek	69.000		
Sumoo Fighter	56.000		
Super Mario Land	54.000		
Super Robot	58.000		
Tecmo Bowl	79.000		
Teenage Turtle II	79.000		
Tennis	58.000		
Terminator II	68.000		
Tom & Jerry	69.000		
Torpedo Range	49.000		
Turrican	64.000		
Twin Bee	59.000		
UltraMan	49.000		
World Circuit	69.000		
WWF Superstars	59.000		

SUPER FAMICOM

SCART - RGB	PAL
L. 449.000	L. 539.000

Alimentatore 220V per SuperFamicom	15.000
Cavo Scart-RGB	59.000
Big Power Joypad	110.000
Joypad	65.000
SuperNES Converter	39.000

SOFTWARE PER SUPER FAMICOM

Actraiser	99.000	Earth Defense Force	131.000
Addams Family	146.000	Equinox	143.000
Area 88 - UN Squadron	119.000	Exhaust Heat	156.000
Ariana	159.000	F1 Roc	143.000
Augusta Golf	149.000	Final Fantasy	168.000
Bart's Nightmare	139.000	Final Fight	149.000
Big Run	109.000	Gamba League Baseball	139.000
Bill Laimbeer's Combat Basket.	146.000	Goemon	139.000
Blue Brothers	169.000	Gradius III	129.000
Bombuzal	99.000	Gundam '91	138.000
Bull Vs. Lakers	137.000	Hole In One	149.000
Castlevania IV	153.000	Hook	143.000
ChessMaster	149.000	HyperZone	129.000
Contra Spirits	175.000	Joe & Mac	139.000
D-Force	153.000	John Madden Football	143.000
Darius Twin	134.000	Krusty's Fun House	139.000
Dimension Force	164.000	Lemmings	159.000
Dragon Slayer	159.000	Mystical Ninja	153.000
Dream TV	137.000	NCAA Basketball	168.000
Dungeon Master	169.000	Paperboy II	149.000
PGA Tour Golf	143.000		
Pilot Wings	129.000		
Populous	140.000		
Pro Baseball	144.000		
Pro Football	142.000		
Raiden Densetsu	159.000		
Rival Turf	129.000		
Robocop II	146.000		
Rocketeer	149.000		
RPM Racing	149.000		
SD Great Battle	138.000		
Sim City	135.000		
Sim Heart	149.000		
Smash TV	129.000		
Soul Blade	128.000		
Spanky's Quest	134.000		
Super Adventure Island	189.000		
Super BattleTank	146.000		
Super Chinese World	158.000		
Super EDF	159.000		
Super Fire Pro-Wrestling	168.000		
Super Formation Soccer	156.000		
Super Ghouls'n'Ghost	158.000		
Super Mario World	139.000		
Super Off Road	129.000		
Super R-Type	146.000		
Super Soccer - Kick Off	149.000		
Super Stadium	139.000		
Super Tennis	134.000		
Super Wagan Land	156.000		
Thunder Spirit	169.000		
True Golf Wasabe	162.000		
Tyson's PowerPunch	162.000		
UltraMan	134.000		
Vanilla Ice	149.000		
Y's III	149.000		

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

COMMODORE CDTV

compresa enciclopedia Groelier

L. 1.199.000

Mouse wireless CDTV	110.000
Tastiera CDTV	120.000

SOFTWARE PER CDTV

Advanced Military Systems	66.000	New Basics Electric Cookbook	88.000
All Dogs Go To Heaven	77.000	Ninja High School	49.000
American Vista	12.0000	Paper Bag Princess	67.000
Barney Bear Goes Camping	66.000	Peter Rabbit	79.000
Barney Bear Goes To School	62.000	Power Pinball	62.000
Battle Chess	75.000	Prehistoric	75.000
BattleStorm	67.000	Psycho Killer	66.000
Benjamin Bunny	79.000	Raffles	62.000
Case Of The Cautious Condor	77.000	Road To Final Four	62.000
CD Remix 2	62.000	Scary Poems Rotten	79.000
Cinderella	67.000	Sim City	99.000
Classic Board Games	77.000	Snoopy Case Missing Ball	62.000
Dinosaurs For Hire	49.000	Space Wars	49.000
Fred Fish Collection	87.000	Spirit Excalibur	82.000
Heather Hits Home Run	67.000	Super Games Pack	49.000
Hound Of The Baskervilles	66.000	Team Yankee	75.000
Illustrated Enc. Dictionary	110.000	Team Yankee	75.000
Illustrated Holy Bible	66.000	Terminator	69.000
Illustrated Shakespeare	66.000	Thomas Snow Suit	67.000
Illustrated Sherlock Holmes	62.000	Timetable Of Business	82.000
Lemmings	62.000	Timetable Of Science	88.000
Long Day Ranch	67.000	Town With No Name	67.000
Moving Stomach Ache	67.000	Wayne Gretzky Hockey	75.000
Mud Puddle	67.000	Women In Motion	66.000
Music Maker	75.000	World Vista Atlas	120.000
My Paint 2	62.000	Wrath Of Demon	62.000

NEC PC-ENGINE

COREGRAFX II*	269.000
SUPERGRAFX	329.000
GT	589.000

SOFTWARE PER PC-ENGINE

04 Champion	99.000	Metal Stoker	99.000
1941 (SuperGrafx)	127.000	Naxat Stadium	94.000
BomberMan	89.000	Niko Niko Pun	108.000
Cyber Dodge	79.000	Okinawa	79.000
Darius Plus (SuperGrafx)	127.000	Override	94.000
Dodge Ball	94.000	PC Genjin II	89.000
Doraemon	95.000	Power Gate	69.000
Download	89.000	Power Golf	56.000
Explorer Mr. Don	98.000	Power League IV	99.000
External City	69.000	Prof. Baseball '91	87.000
Fighting Run	99.000	Saramanda	96.000
Final Lap Twin	89.000	Silent Debuggers	99.000
Final Soldier	98.000	Spiral Wave	79.000
Haleries	85.000	Terrible Village (SuperGrafx)	127.000
Hero Agestama	49.000	Toyshop Boys	79.000
Hit The Ice	99.000	Tricky	94.000
Honey Ski II	85.000	TV Sport Football	96.000
Image Fight	89.000	Valistix	107.000
Magical Chase	108.000	Volfied	94.000
Mesopotamina	95.000	World Circuit	79.000

MEGA-CD

L. 750.000

con 3 giochi

L. 1.050.000

SOFTWARE PER MEGA-CD

Aisle Lord	149.000	Rise Of The Dragon	125.000
Earnest Events	125.000	Sol Feace	115.000
Heavy Nova	115.000	Tenka Fubu	109.000
Nostalgia	129.000	Woodstock	109.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGADRIVE

SCART-RGB	PAL
L. 265.000	L. 285.000

Alimentatore 220V per MegaDrive	19.000
Cavo Scart-RGB	25.000
Euro/Japan converter	25.000
Pro-2 Joyboard	59.000
Sega Joypad	49.000

SOFTWARE PER MEGADRIVE

688 Attack Sub	129.000	Fight Master	106.000
Abrahami Tank	99.000	Fighting Ninja Legend	92.000
Afterburner II	89.000	Final Blow	99.000
Air Driver	99.000	Fire Mustang	116.000
Air Wolf	89.000	Fire Shark - Tora!Tora!Tora	95.000
Alex Kidd	68.000	Flicky	59.000
Alien Storm	99.000	Forgotten World	75.000
Aliens III	109.000	Galares	74.000
Alisia Dragoon	119.000	Gain Ground	65.000
Ark Odissey	115.000	Galaxy Force II	127.000
Arrow Flash	59.000	GhostBusters	79.000
Atomic Robokid	85.000	Ghouls'n'Ghost	95.000
Back To The Future III	109.000	Golden Axe	79.000
Bare Knuckle	99.000	Golden Axe II	98.000
Batman	89.000	Granada	72.000
Battle Golfer	59.000	Growl	108.000
Battle Master	99.000	Gynoug	99.000
Battle Of Bahama	99.000	Hard Driving	94.000
Battle Ship Gamola	113.000	Heavy Nova	132.000
Battle Squadron	89.000	Heavy Unit	79.000
Beast Warrior	129.000	Hell Fire	69.000
BlockOut	63.000	Herzog Zwei	94.000
Bonanza Brother	89.000	Hunter Yoko	79.000
Buck Rogers	149.000	Hurricane	73.000
Budokan	99.000	Ice Hockey	109.000
Burning Force	58.000	Image Fight	99.000
Buster Douglas Boxing	105.000	Immortal	99.000
Caliber 50	114.000	Insector-X	89.000
California Games	103.000	James Pond	75.000
Centurion	103.000	Jesse Ventura Wrestling	117.000
Chuck Rock	129.000	Jewel Master	89.000
Commando III'	109.000	Joe Montana Football	89.000
Crack Down	78.000	Joe Montana Football II	126.000
Cross Fire	109.000	John Madden Football	99.000
Crude Blaster	124.000	Juju Legend	77.000
Curse	55.000	Junction	92.000
Cyberball	89.000	Kagaki	95.000
Dahna	98.000	King Of Beast	79.000
Dangerous Seed	79.000	Klax	79.000
Darius II	69.000	Kugga	129.000
Dark Castle	99.000	Lakers Vs. Celtics	95.000
Darwin 4081	89.000	Legend Of Raiden	109.000
Desert Strike	105.000	Lemmings	129.000
Devil Crash	116.000	Leynos	69.000
Dick Tracy	79.000	Magical Hat	69.000
DinoLand	99.000	Majong Detective	86.000
DJ Boy	65.000	Marble Madness	85.000
Double Dragon II	129.000	Mario Lemieux Hockey	109.000
Dynamite Duke	77.000	Marvel Land	99.000
E-Swat	59.000	Master Of Monsters	99.000
El Viento	139.000	Mega Trax	79.000
Elemental Master	79.000	Mercs	99.000
F-22 Interceptor	89.000	Mickey Mouse	89.000
F1 Grand Prix	119.000	Mickey Mouse II: Fantasia	89.000
F1 Hero	106.000	Midnight Resistance	99.000
Fantasy Soldier	127.000	Monsters Lare	63.000
Fantasy Star III	144.000	Moonwalker	69.000
Fatal Labyrinth	105.000	Ms. Pacman	82.000
Ferrari Grand Prix	123.000	North Star Ken II	79.000

Out Run	99.000
Paperboy	94.000
Pat Riley Basketball	95.000
PGA Tour Golf	105.000
Phantasy Star III	139.000
Phelios	59.000
Populous	109.000
Prof. Baseball '91	89.000
QuackShot	99.000
Raiden Trad	79.000
Rainbow Island	99.000
Rambo III	79.000
Rastan Saga II	79.000
Rings Of Power	128.000
Road Blaster	109.000
Road Rush	99.000
Robocod	99.000
Rolling Thunder II	118.000
Saint Sword	112.000
Shadow Dancer	66.000
Shangai III	85.000
Shining In Darkness	139.000
Sonic The Hedgehog	99.000
Space Battler	116.000
Space Gomola	98.000
Space Harrier II	79.000
Space Invaders 91	89.000
SpeedBall II	99.000
SpiderMan	85.000
Star Control	119.000
Streets Of Rage	109.000
Strider	119.000
Super Air Wolf	77.000
Super Fantasy Zone	123.000
Super Hang On	66.000
Super League	75.000
Super Master Golf	75.000
Super Monaco GP	99.000
Super Off Road	79.000
Super Real Basketball	79.000
Super Shinobi	75.000
Super Thunder Blade	79.000
Super VolleyBall	79.000
Sword Of Sodan	99.000
Sword Of Vermillion	135.000
Targhan	85.000
Task Force Harrier	136.000
Tecmo World Cup '92	98.000
Test Drive II	117.000
Tetris	59.000
Thunder Force III	109.000
ThunderFox	109.000
ToeJam & Earl	99.000
Tommy Lasorda Baseball	129.000
Trouble Shooter	97.000
Turrican	99.000
Twin Cobra	86.000
Two Crude Dudes	117.000
Ultimate Qix	79.000
Undadline	89.000
Valius III	79.000
Vapor Trail	79.000
Verytex - Tatsujin	69.000
Volfied	79.000
Wani Wani World	108.000
Wardner Forest	74.000
Warsong	137.000
WhipRush	59.000
Wings Of War	117.000
Winter Challenge	114.000
WonderBoy III	79.000
World Class Leaderboard	105.000
World Cup Soccer	79.000
Wrestle Wars	87.000
XDR	69.000
Zero Wings	79.000

SEGA MASTERSYSTEM II*

con gioco Alex Kidd

L. 209.000

con Light Phaser Gun + 2 giochi

L. 285.000

SOFTWARE PER MASTERSYSTEM II*

Aerial Assault	63.000	Moonwalker	83.000
Afterburner	83.000	Ninja	68.000
Alex Kidd	68.000	Operation Wolf	83.000
Alien Storm	83.000	Pacmania	99.500
American Baseball	79.500	PaperBoy	63.000
Back To The Future II	99.500	Penguin Land	88.000
Bonanza Brothers	83.000	Phantasy Star	83.000
Chess	89.500	Populous	99.500
Columns	63.000	Pro Wrestling	68.000
Dead Angle	88.000	Psyché Fox	69.000
Dick Tracy	79.500	R-Type	83.000
Dragon Crystal	79.500	Rambo III	79.500
Dynamite Duke	79.500	Shadow Dancer	68.000
E-Swat	63.000	Shadow Of The Beast	99.500
Fantasy Zone	68.000	Shangai	68.000
G-Loc	83.000	Sonic The Hedgehog	79.000
Ghostbusters	68.000	Speedball	87.000
Ghouls'n'Ghost	63.000	SpiderMan	86.000
Golden Axe	79.000	Strider	89.500
Golden Axe II	94.000	Summer Games	68.000
Great Golf	68.000	Super Monaco GP	79.500
Joe Montana Football	78.000	WonderBoy	79.500
Kung Fu Kid	75.000	World Cup Italy '90	68.000
Mercs	88.000	World Games	68.000
Mickey Mouse	78.000	World Grand Prix	68.000
Monopoly	88.000		

SEGA GAMEGEAR

L. 269.000

MasterSystem converter	49.000
TV Tuner PAL	299.000
CarryCase - borsa per trasporto	39.000
WideMaster - ingranditore di schermo	29.000

SOFTWARE PER GAMEGEAR

BaseBall	58.000	Magical Guy	69.000
Chase HQ	69.000	Mappy Land	63.000
ChessMaster	69.000	Mickey Mouse	69.000
Clutch Hitter	79.000	Ninja Gaiden	77.000
Columns	69.000	Out Run	70.000
Donald Duck	69.000	Pengo	58.000
Dragon Crystal	65.000	Pop Breaker	69.000
Dragon Ninja	69.000	Psychic World	69.000
Fantasy Zone	75.000	Puzzle Maze	69.000
Fray	69.000	Rastan Saga II	79.000
G-Loc	69.000	Ryukyu	55.000
Gear Stadium	63.000	Shinobi	69.000
Golfby	59.000	Sonic The Hedgehog	79.000
Golden Axe	69.000	Space Harrier	63.000
Griffin	68.000	SpiderMan	69.000
Harley Wars	65.000	Super Golf	69.000
Head Buster	55.000	Super Monaco GP	69.000
Heavy Weight Champ	59.000	Wagan Land	73.000
Joe Montana Football	79.000	Wall Of Berlin	59.000
Junction	80.000	WonderBoy	69.000
Kinetic Connection	63.000	Woody Pop	63.000
LeaderBoard Golf	77.000		

SNK NEO-GEO

con cavo Scart-RGB

L. 689.000

2° Joystick Neo-Geo	129.000
Memory Card Neo-Geo	69.000

SOFTWARE PER NEO-GEO

Alpha Mission II	330.000	Mah Jong	290.000
Blue's Journey - Raguy	370.000	Nam 1975	230.000
Burning Fight	330.000	Ninja Combat	300.000
Cross Sword	390.000	Pro Baseball	330.000
Cyber Clip	300.000	Puzzled - Joy Joy Kid	250.000
Eight Man	330.000	Riding Hero	330.000
Fatal Fury	420.000	Sengoku	320.000
Ghost Pilots	330.000	Soccer Bowl	360.000
King Of The Monsters	330.000	Super BaseBall 2020	390.000
League Bowling	310.000	Super Spy	330.000
Magician Lord	300.000	Top Player Golf	340.000

TUTTE LE NOSTRE CARTUCCE SONO ORIGINALI

Importiamo direttamente console e videogames

Da noi troverai sempre le novità in anteprima

VIENI A TROVARCI!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRONIC ARTS per Atari ST, Amiga

No, non è la nostra redazione nei fortunatamente rari momenti di black-out; è solo il nuovo gioco di ruolo della Electronic Arts. In stile Dungeon Master...

BLACK

Bene, pare che ormai si sia diffusa la convinzione che i giochi di ruolo alla Pool of Radiance (o simili) siano un po' sorpassati e che oggi un RPG debba, per essere considerato moderno, essere in soggettiva con interfaccia a mouse e ambiente dinamico.
Una simile convinzione è, d'altronde, ampiamente condivisa da un mucchio di lettori, da noi e, in questo caso, anche dai programmatori della Electronic Arts che ci hanno sfornato questo Black Crypt. Ma adesso sarà meglio che ve ne racconti la storia.
Niente di più semplice: aprite il vostro libro di storia a pagina 1234 e leggete a voce alta, preferibilmente dopo qualche minuto di gargarismi con un cocktail di aceto e succo di limone. Come? Il vostro libro non arriva a un numero di pagina così elevato?
Fa niente: vi racconto tutto io. Sembra che un terribile demone abbia rapito i nostri tre adorati caporedattori (Max, Giancarlo e Alex), capitani delle rispettive riviste TGM, ZZAP! e Consolemania, e li abbia rinchiusi in un'angusta cella in fondo a un'oscura cripta.

Pare comunque che i tre, e in particolare Max, abbiano lottato fino all'ultimo per evitare la cattura. Una rapida ricostruzione dei fatti fa chiaramente capire che il trio, durante il viaggio di ritorno da una conferenza sui videogiochi, sia stato improvvisamente assalito da una BMW serie 7 e la cosa abbia dato adito a un breve inseguimento in cui Max ha spremuto (invano) come un limone la sua modesta Uno bianca e, soprattutto, le sue doti velocistiche (clamoroso: mi hanno rubato di nuovo la macchina, non sto scherzando!!! Vi dico la targa qualora qualche d'uno l'abbia vista MI4K4643. NdMax). La cosa è di per sé facilmente testimoniata dallo stato pietoso della Uno rimasta abbandonata lungo il tratto Milano-Bologna e, ancora di più, dai frammenti di BMW sparsi attorno ad essa. Ma i particolari più inequivocabili restano i brandelli di vestiti dei tre sventurati e, soprattutto, la scarpa di Max, rimasta nell'abitacolo a seguito di una breve collutazione a base di randellate e cloroformio. Ed è stata proprio la scarpa, sottoposta all'attenzione (o, se preferite un termine più rozzo, al "naso") del miglior cane da fiuto di Milano, ha portato ben presto al nascondiglio scelto dai rapitori: la cripta di cui si diceva prima.

Bene, sapete come vanno queste cose: quando si tratta di salvare principesse, ricchi magnati o addirittura pianeti o galassie c'è la gente che fa la fila pur di partecipare. Ora si tratta di salvare tre caporedattori e saltano fuori solo quattro persone: un guerriero, un chierico, un druido e un mago (e per giunta pare che siano tutti redattori delle nostre riviste...). Vabbeh, che vi devo dire ancora? Date loro una mano a salvare i nostri tre capi prima che le nostre riviste finiscano per uscire in ritardo!
Insomma, avete capito: tutto questo giro di parole stava solo a indicare che non

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

c'e più la salita varietà di scelta dei personaggi da sbattere nel dungeon, ma quattro già prefissati e di cui bisogna solo aggiustare all'inizio le caratteristica di forza, intelligenza, ecc.
Il resto più o meno ve lo immaginate: vi ritrovate nel primo livello della cripta e dovete scendere più che potete ammazzando tutti i mostri lungo il cammino e raccogliendo tutti gli oggetti utili, espe-

rienza che non dovrebbe esservi troppo nuova. Di nuovo, casomai, troverete il modo in cui sono sviluppati alcuni dettagli. Le magie, ad esempio, non si apprendono automaticamente salendo di livello, ma solo trovando di volta in volta il libro con le magie del livello seguente. Inoltre potete memorizzarne solo cinque alla volta e, che le usiate o meno, dovrete attendere un po' prima di poter rileggere quelle stesse che vi siete appena studiati. L'inventario, poi, non è concepito come una sacca sulla spalla con numero fisso di alloggiamenti, ma come un massimo di quattro sacche e un cofano, ognuno di capacità variabile (al momento non riesco ancora ad immaginarmi un guerriero in armatura con un simile carico sulle spalle e che riesca pure a muoversi in scioltezza, ma finché il gioco me lo consente mi va bene). E, se propio volete saperlo, sappiate che non siete obbligati a riposarvi tutti contemporaneamente, ma qualcuno può anche essere svegliato prima degli altri e tenuto in guardia. Tra tutte queste piccole novità (anzi, più che novità, diversità) dispiace notare la presenza dell'obsoleta idea della mano destra come unica mano utile al combattimento (mentre la sinistra o tiene uno scudo o fa le corna al nemico). O la presenza di due sole posizioni di salvataggio. Ma voi non ci baderete, vero? Anche perché la vita dei nostri caporedattori è nelle vostre mani!

G.B

CRYPT

Amiga

Sembrerà banale e poco critico, ma al momento pubblicare un gioco alla Dungeon Master tecnicamente valido e sufficientemente avvincente, anche senza particolari novità, è già una buona garanzia di successo. Più che altro perché di giochi del genere siamo ancora lontani dall'esserne inflazionati e gli appassionati (tra cui mi vanto di figurare) ne sentono sicuramente il bisogno. Questo è ancora una volta il caso di Black Crypt. Anzi, devo dire che la grafica mi è piaciuta un sacco: sotterranei claustrofobici al punto giusto, mostri ben disegnati (grandioso l'Ettin del secondo livello), anche se con poche animazioni, e tutta una serie di effetti fluidissimi, soprattutto da parte di magie, barriere o oggetti che vengono lanciati. E anche il sonoro mi è sembrato meglio del solito: una bella musica nella presentazioni e degli effetti degni di nota durante il gioco. Certo, vere innovazioni non mi sembra proprio di averle notate, al di là, forse, della mappa autodisegnante (tramite l'apposito incantesimo) che poi appare a tutto schermo pronta per essere scrollata col mouse (se ben vi ricordate, finora alle mappe veniva ritagliato uno spazietto microscopico). I due principali nei di questo gioco sono, però, i caricamenti/salvataggi e la scarsa varietà. I primi, infatti, sono un po' troppo lenti e ci sono solo due posizioni di salvataggio; il secondo dettaglio è presto spiegato: in quattro piani visitati finora ho visto solo quattro tipi di mostri più un guardiano. Un po' pochini, decisamente. Almeno da questo punto di vista la concorrenza offre sicuramente di più.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
90%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Db_Line srl

V.le Rimembranze 26/C - 21024
BIANDRONNO (VA) Fax. 0332.767244
per ordini via modem
Db-Line BBS: 0332.767277 - 706469

tel. 0332.767270

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

Titolo	DOS	AMIGA
ABANDONES PLACES		
ROBIN HOOD		
THE ROCKETEER		
THE CHESSMASTER		
STAR TREK		
GOBLIINS		
GAZZA 2	39.900	
GOLDEN EAGLE	59.000	
TENNIS CUP 2	59.000	
5 INTELLIGENT GAMES	59.000	49.000
SHADOW LANDS		
SPACE GUN		
HARLEQUIN		49.000
CELTIC LEGEND		
POPULOUS II		59.000
J.MADDEN FOOTBALL		
ULTIMA VI		
FUTURE BASKETBALL		19.900
SLIDERS		49.000
TV SPORT BOXING	69.000	X
MONKEY ISLAND II	X	X
ANOTHER WORLD	X	69.000
SMASH TV	X	29.000
ELVIRA	59.000	49.000
THE SIMPSONS	49.000	29.000
TURTLES 2 COIN-UP	49.000	49.000
CRUISE OF A CORP	59.000	59.000
PIT FIGHTER	29.000	29.000
BIG RUN		49.000
IL PADRINO	59.000	59.000

Titolo	DOS	AMIGA
ROLLING RONNIE	29.000	29.000
THE BLUES BROTHER	49.000	29.000
EPIC - DUNE		X
FUTURE BASKETBALL	X	19.000
MYTH SISTEM 3		X
ROBOCOP 3	X	29.000
VIDEO KID		49.000
WOLFCHILD		49.000
I PRONIPOTI		39.000
G-LOC		29.000
MEGA TWINGS		29.000
LOTUS 2 TURBO		49.000
MEGA-LO-MANIA		69.000
LEANDER		49.000
HEIMDALS	69.000	69.000
KING QUEST V	99.000	
LAST BATTLE		49.000
THUNDERHAWK		59.000
FALCON 3	99.000	
WARM UP		49.000
BABY JO	59.000	49.000
METAL MUTANT	49.000	
STUNT CAR RACER	19.000	19.000
POLICE QUEST III	99.000	
FIRST SAMURAY		49.000
GRAND PRIX F1		79.000
BATTLE ISLE		59.000
CLIK-CLAK		49.000
DEUTEROS II		49.000
FINAL BLOW		49.000

Titolo	DOS	AMIGA
FUTUR BASKETBALL		19.000
GAUNTLED III		29.000
HEART OF CHINA		89.000
JETSONS		39.000
KNIGHTS o/t SKY		79.000
L.S. LARRY V		89.000
LEMMINGS		29.000
MERCENARY III		19.000
MICROPROSE GOLF		79.000
MIDBENDER		19.000
MIDWINTER II		69.000
REVOLUTION 101		19.000
SPACE 1889		69.000
THE NINJA COLLECTION		39.000
THUNDERHAWK		59.000
TUNDERSTRIKE		49.000
WING COMMANDER		X
WORLD CUP RUGBY		59.000
WRESTLING WWF	49.000	29.000
X-OUT		19.000
BIRDS OF PREY	X	
CADAVER	79.000	
CISCO HEAT	29.000	
CIVILISATION	99.000	
EYE OF BEHOLDER	X	
GODS	49.000	
ULTIMATE FOOTBALL	X	
NO GREAT GLORY	69.000	
MIKE DITKA	59.000	
STAR`TREK 25' ANNIVER.	X	

PC 386sx25Mhz

Floppy-Disk 3,5 1,44 Mb - Disco fisso 40Mb
Monitor VGA Colore - Tastiera IT avanzata
Ms-Dos - SOUNDBLASTER - Mouse
Joystick - 4 giochi - Manuali - Garanzia 1 anno
Lit. 2.380.000 + iva 19%

FLOPPY DISKS

3,5"	2Mb	1.365
3,5"	1Mb	725
5,25"	360K	515
5,25"	1Mb	885

Console NEO GEO: Lit. 649.000

Db_special 1
4 GIOCHI AMIGA-DOS
(a sorpresa-titoli del 91)
LIT. 19.000

Stampanti Citizen a COLORI
Garanzia 2 anni
Swift 24E: 24 aghi 80 colonne
Lit.700.000 + iva 19%
Swift 24X: 24 aghi 132 colonne
Lit.880.000 + iva 19%

OFFERTA GIOCHI

MEGADRIVE:
LIT. 52.000
BURNING FORCE - FANTASIA
S. TUNDER BLADE – ISHIDO
SWORD OF SODAN (8MB)
LIT. 72.000
ALIEN STORM- BEAST WARRIOR
RUNARK - YS'III - OUTRUN
WORLD CUP SOCCER
SUPER FAMICOM:
LIT. 115.000
SUPER FIRE PRO WRESLING
PRO SOCCER - TUNDER SPIRITS
SUPER CHINESE WORLD
NEO GEO:
da LIT. 295.000
CROSSED SWORD - NAM 1975
BASEBALL 2020

CASIO DATA CALL
da Lit. 24.000

disponibili riviste giapponesi per CONSOLE

BUONO SCONTO TGM
Lit. 7.000

valido per acquisto di N.3 giochi per computer. (o di N.1 gioco per console).Il valore del buono non e' cumulabile. Compilare e spedire a: Db_Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)

COGNOME e NOME: _____

INDIRIZZO e N.CIVICO: _____

CAP e CITTA': _____

(prefisso) TELEFONO: ____/_____ ETA': __

Hai gia' acquistato da Db_Line ? SI NO

Computer e/o Console utilizzato/a : _____

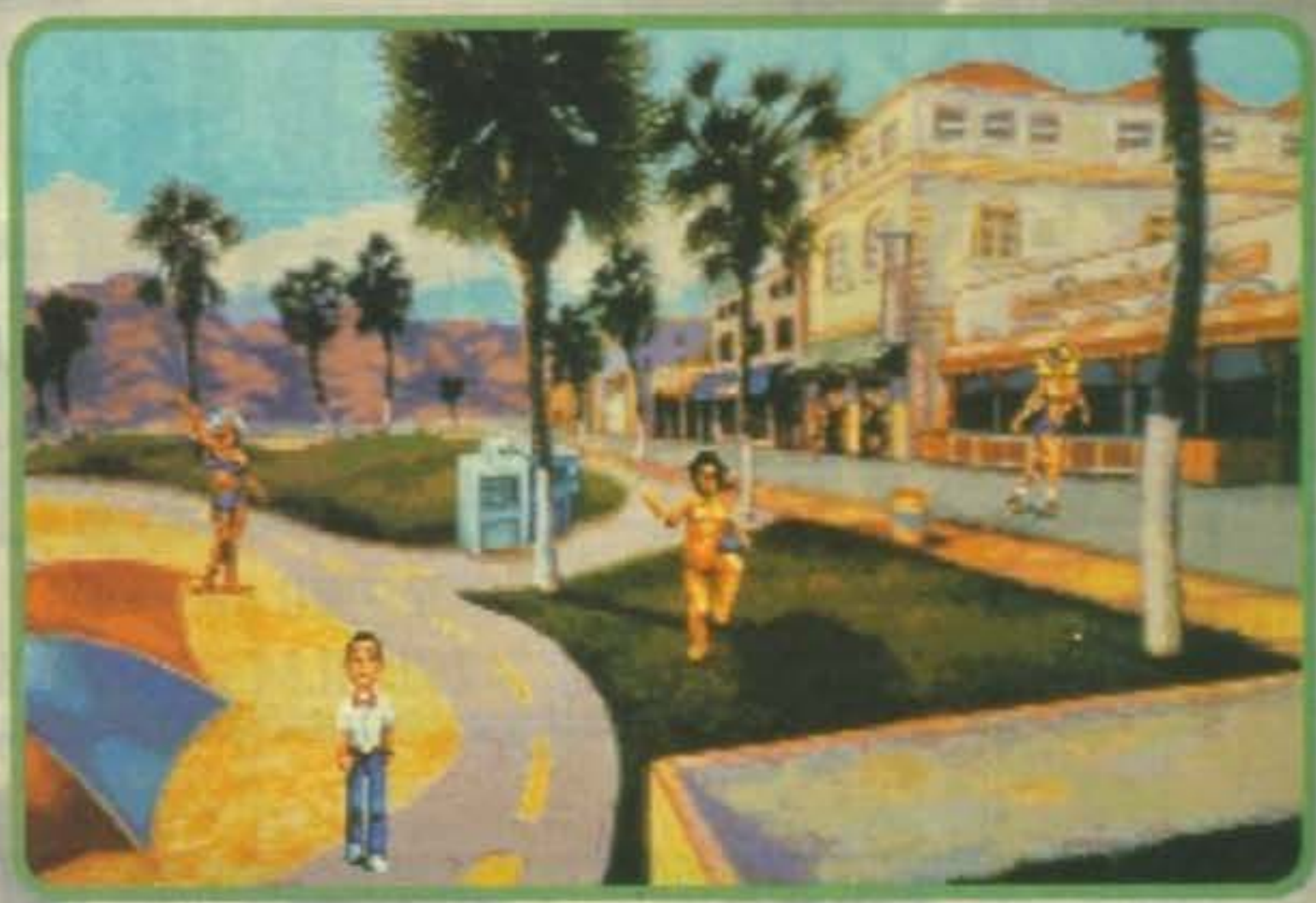
riviste di giochi abitualmente

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACCOLADE per PC

Los Angeles non è esattamente una bella città per perdersi. E' una specie di mondo a parte dove tutti cercano la loro grande occasione per sfondare in qualche campo, preferibilmente nel cinema, e hanno ben poco tempo di occuparsi degli affari degli altri, impegnati come sono a perfezionare il proprio corpo, la propria personalità e i propri scarsi talenti, immersi quindi in un totale e cieco egocentrismo.



LES MANLEY IN LOST IN L.A.

Ma questo è esattamente quello che è capitato al nostro Les Manley, l'eroe di Search For The King, e ora negli scomodi panni di detective. Se l'aggettivo di cui sopra ("scomodi") non vi sembra abbastanza incisivo, forse sarà meglio precisare che Les Manley ricorda il classico mezzemaniche bancario dello sportello accanto (non tanto per via delle maniche, che sono di lunghezza ordinaria, quanto per il suo aspetto da ingenuotto imbranato). Del resto cosa credevate che intendessi dire con "dello sportello accanto"? Semplicemente che appena lo vedono i clienti provvedono subito a mettersi in fila ad un'altro sportello, uno qualsiasi, basta che non sia il suo (il che non è da disprezzare in termini di rapporto lavoro effettivo/stipendio, ma mettete che i colleghi facciano la pausa per il caffè lasciando solo lui a servire i clienti: è l'ideale per farli scappare).
In questo caso, comunque, Les non deve gestire una banca ma "solo" ritrovare un suo caro amico di nome Helmut Bean, misteriosamente scomparso subito dopo averlo invitato al suo esclusivo club di Los Angeles. Si dà il caso, però, che con lui stesso sparito, seppur in tempi diversi, un mucchio di divi di Hollywood e che non tutti siano convinti delle teorie che li vorrebbe partiti per qualche tempo, giusto per catalizzare le attenzioni dei giornali. E così il nostro Les dovrà confrontarsi con un mucchio di bellezze mozzafiato (alcune uscite anche da Playboy, per non parlare di Maledonna, caricatura di una ben nota cantante), fusti da copertina (il cui cervello è inversamente proporzionale ai muscoli sfoggiati), turisti e teppisti vari e addirittura dovrà "hackare" il database degli sbirri locali. Magari senza farsi beccare.
Il tutto per scoprire l'identità del pazzoide di turno, che non tarderà a farsi vivo. G.B.

PC

Il miglioramento tecnico rispetto a Search For The King è abbastanza notevole. Dalla consueta grafica disegnata si è passata a una più attuale con scenari dal vago sapore di digitalizzazione e con tanto di schermate digitalizzate animate. Anche l'interfaccia stonta si è ammodernata in onore al mouse e alla sua praticità in campo grafico, e ora si avvicina molto a quella dei giochi Sierra e, per quanto riguarda i dialoghi, ai due Monkey Island. Su questo fronte, quindi, c'è piuttosto poco su cui obiettare, salvo forse su una certa scarsità di vere digitalizzazioni. Adventuristicamente parlando, invece, i motivi di soddisfazione saranno sicuramente minori, trattandosi del solito adventure dalla scarsa interazione e dove si ha la netta impressione di una certa rettilineità della trama unita alla convinzione che tutti gli oggetti che si possono raccogliere siano necessariamente utili in qualche parte del gioco. Peccato anche per i dialoghi: il paragone di sopra con quelli dei due successi targati Lucasfilm è un complimento troppo grosso perché in questo gioco non vi troverete quasi mai di fronte a un vero bivio, non parliamo poi di una complessa struttura ad albero. Una noticina a parte merita il talloncino dorato che campeggia sulla scatola e che farebbe passare questo titolo per gioco quasi da adulti. Personalmente, volendo fare un confronto, ritengo molto più "proibito" Larry 3, che pure non poteva certo vantare immagini digitalizzate. In definitiva un prodotto quasi per tutti e dalla trama piuttosto interessante, a cui però non avrebbe fatto male una maggior varietà di situazioni.

TECNICA: ☺
GIOCABILITA': ☺
INNOVAZIONE: ☺

GLOBALE 89%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERGAMES COMPUTERSHOP

VIA VITRUVIO 37 - MILANO - CAP 20162
TEL. 02 / 295.201.84 - 295.201.80

286 - 20MHz - 1MB DESKTOP
MOTHER BOARD MICRONICS.Q
- 1 VGA 800x600
- 1 floppy drive 3.5 1.44
- 1 Monitor a colori 14" VGA
- 1 Hard disk 42MB NEC
- 1 Tastiera italiana 102 tasti
- 2 Seriali
- 1 Parallela

L 1.690.000

386 DX -40 MHz -4MB ram minitower
MOTHERBOARD MICRONICS.Q
- 1 VGA 1Mb 1024x768
- 1 drive 3.5 1.44
- 1 Monitor a colori 14" VGA
- 1 Hard disk 85MB QUANTUM
- 1 Tastiera italiana 102 tasti
- 2 Seriali
- 2 Parallela

L 3.100.000

486 DX -33MHz 4MB MINITOWER
MOTHERBOARD MICRONICS.Q
- 1 VGA 1Mb 1024x768
- 1 drive 3.5 1.44MB
- 1 Monitor a colori 14" VGA
- 1 Hard disk 85 MB QUANTUM
- 1 Tastiera italiana 102 tasti
- 2 Seriali
- 2 Parallela

L 3.690.000

SCANNER COLORI SHARP JX-100
L 850.000

MONITOR NEC 3FG
L 1.100.000

NOTE BOOK 386/16 Mhz	- 1 Mb - HD 40 Mb - VGA	L 3.100.000
NOTE BOOK 386/20 MHz	- 2 Mb - HD 80 Mb - VGA	L 3.800.000
NOTE BOOK 386/20 MHz	- 1 Mb - HD 40 Mb - VGA	L 3.700.000

OCCASIONISSIMA !!
STAMPANTI LASER CANON LPB8
L. 790.000

OFFERTA STAMPANTI !!
NEC P20 L. 630.000
NEC P30 L. 790.000

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA
PAGAMENTI RATEALI SENZA ANTICIPO E SENZA INTERESSI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERGAMES COMPUTERSHOP

VIA VITRUVIO 37 - MILANO - CAP 20124
TEL. 02 / 295.201.84 - 295.201.80

Commodore 64	L.	240.000
Disk drive 1541 II	L.	250.000
Amiga 500 ver. 1.3	L.	599.000
Amiga 500 plus ver 2.04	L.	650.000
Amiga 2000	L.	1.150.000
Monitor PHILIPS 8832	L.	450.000

- NEC P20 24 aghi 80 cl L 630.000
- NEC P30 24 aghi 136 cl L 790.000
- NEC P68 24 aghi 80 cl L 1.100.000
- NEC P70 24 aghi 136 cl L 1.250.000
- STAR LC20 L 390.000
- STAR LC200 color L 480.000
- STAR LC 24-200 L 550.000
- STAR LC 24-200 color L 750.000
- COMMODORE 1270 L 330.000
- COMMODORE 1230 L 300.000
- COMMODORE 1550 L 430.000

Vasto assortimento di software:

- MS-DOS
- AMIGA
- CDTV
- GAMEBOY
- ATARI LINX
- GAME GEAR
- MEGADRIVE
- SUPERFAMICON

DISCHETTI MAXEL DD 3.5	L.	1500
DISCHETTI BULK 5 1/4 DD	L.	350

ECCEZIONALE !!
SCANNER A COLORI PER A500
L. 1.100.000

CDTV COMMODORE	L.	1.000.000
Tastiera CDTV	L.	130.000
Drive CDTV	L.	220.000

CONSOLE

Gameboy+gioco+light boy	L	199.000
Game Gear	L	279.000
Linx	L	235.000
Mega drive	L	280.000
Super Famicon	L	430.000
Supernes+1 gioco	L	450.000

ACCESSORI AMIGA

ATONCE	L	390.000
ATONCE plus	L	590.000
KCS PC-Board	L	490.000
Scanner b/n	L	450.000
Scanner colori	L	850.000
Espansione 512 k	L	69.000
Espnsione 2 Mb esp. 8 Mb per A2000	L	390.000
Mouse	L	40.000
Selector mouse aut.	L	29.000
Kickstart ROM V2.04	L	130.000
Kickstart 1.3	L	80.000
Modem supra 2400	L	199.000
CABINET PROFESSIONALE PER A500	L	130.000

- Controller GVP II L. 430.000
- Hard disk A590 X A500 L. 690.000
- Hard disk GVP II 180MB X A2000 L. 1.150.000
- Hard disk 130 Mb X A500 L. 1.200.000
- Disk drive esterno per A500 L. 130.000

NUOVO DIGITALIZZATORE !!
** VIDEO + **

Digitalizzatore video con RGB splitter incorporato.Ingressi CVBS e Y-C selezionabili. AMIGA RGB port passante.Cattura immagini a colori in 14 sec. Non richiede alimentazione esterna.Il software supporta overscan e interlace,display con 16 e 32 colori, HAM, B/W.Contrasto, saturazione, luminosita', nitidezza regolabili.Salva in formato 24 bit IFF.

LIRE 399.000

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA
PAGAMENTI RATEALI SENZA CAMBIALI E SENZA ANTICIPO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRGIN per PC L.99.900

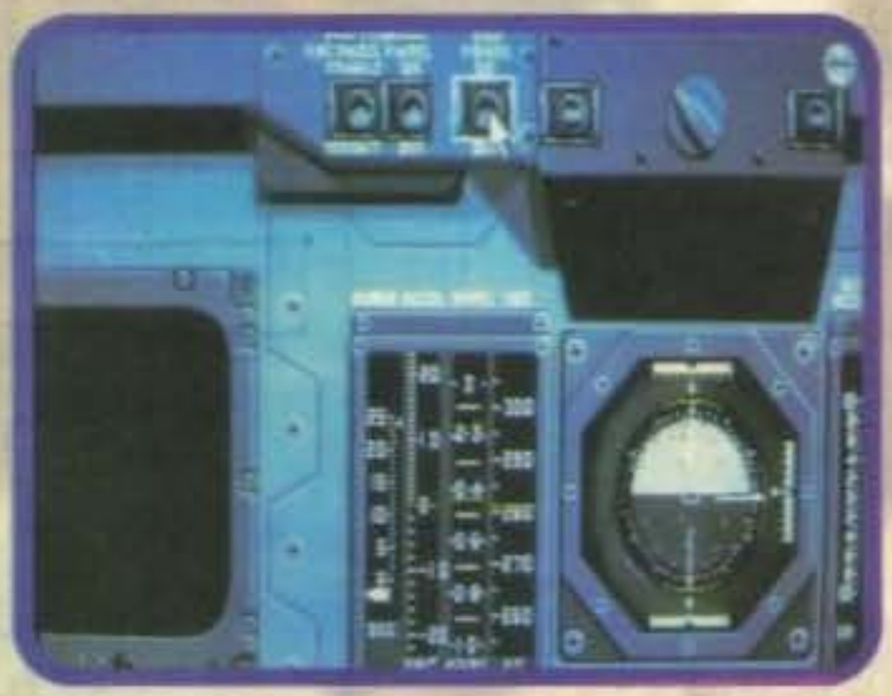
SHUTTLE

Osservando il cielo vespertino, giammai immagineremmo che oltre alle remote stelle sia popolato anche da piccoli insetti di metallo, invisibili ma molto laboriosi. Come faremmo a terra senza i satelliti artificiali?

Ebbene sì: ci stanno dominando. Il vecchio Giancarlo ha la sua seconda casa permanente a bordo di un satellite per il controllo della migrazione delle rondini: da lì con quattro salti può atterrare su un satellite armato di laser che sembra fatto apposta per incenerirle. Poi può balzare su un satellite per le telecomunicazioni e trasmettere su una frequenza segreta le recensioni a terra: tra tutti quei satelliti, poi, volete che non ce ne sia uno per l'elaborazione di testi? Dopotutto noi terrestri siam gente previdente: se un alieno disperso capitasse dalle nostre parti, potrebbe trovare comodo scrivere un messaggio alle autorità, e chiedere uno spaziotaxi per il suo pianeta natale. Ma non vi viene un piccolo dubbio? Voglio dire, chi mai avrà messo quello sciame di insetti metallici in orbita?

E' stata un'operosa ape regina: un grosso tubo metallico alato lungo una trentina di metri e nomato Shuttle (ma anche Challenger o Columbia). Lo conoscerete tutti: è noto per aver compiuto con successo ventiquattro missioni spaziali, e anche per essere esploso dopo neanche due minuti di volo nella venticinquesima missione. Non mi risulta che ne siano state tentate altre, il che non significa quasi nulla: noi redattori viviamo sempre in oscure segrete, rischiarate solo dalla fioca luce dei monitor, e lavoriamo a schiena nuda per sentir meglio le frustate. Non parliamo con nessuno, siamo incatenati alle sedie, non sappiamo che cosa siano i giornali, l'acqua corrente, la radio, il rasoio: siamo potenziali candidati a mostri sudici e cattivi in un gioco di ruolo. E soprattutto non sappiamo nulla di attualità: abbiamo la clessidra guasta, e l'unico orologio disponibile nella profondissima segreta che chiamiamo redazione è dipinto sul muro; ci consoliamo pensando che almeno segna l'ora esatta due volte al giorno.

Ma in compenso siamo la vera razza padrona, perché durante le libere uscite possiamo entrare nelle peggiori sale giochi del Bronx, e veder fuggire tutti davanti a noi: punk, poliziotti, cani litigiosi; perfino Fracchia (nella sua incarnazione da belva umana) nulla può contro coloro che



sono usciti temprati da sfide che avrebbero divelto qualunque cervello. Non temiamo neanche il potente ragionier Fantozzi: non è assolutamente in grado di farci concorrenza nell'arte del subire raccapriccianti sequenze di "GAME OVER" condite dai risolini beffardi dei gufi. Siamo noi la razza del duemila! Noi governeremo il mondo, formeremo un partito e stravinceremo le elezioni, legheremo al palo i politici e li costringeremo a giocare per ore e ore a videogiochi nazisti su lentocassetta, per costringere anche il poco cervello che gli è rimasto ad andarsene in pappina. E appena saremo al potere ci prenderemo una rivincita: ruberemo astronavi da battaglia, auto e moto da corsa, tutto ciò che abbiamo sempre pilotato attraverso un video: e li piloteremo davvero, distruggeremo tutto e tutti, purificheremo le nostre anime esacerbate con ultraviolenza e catarsi distruttiva!

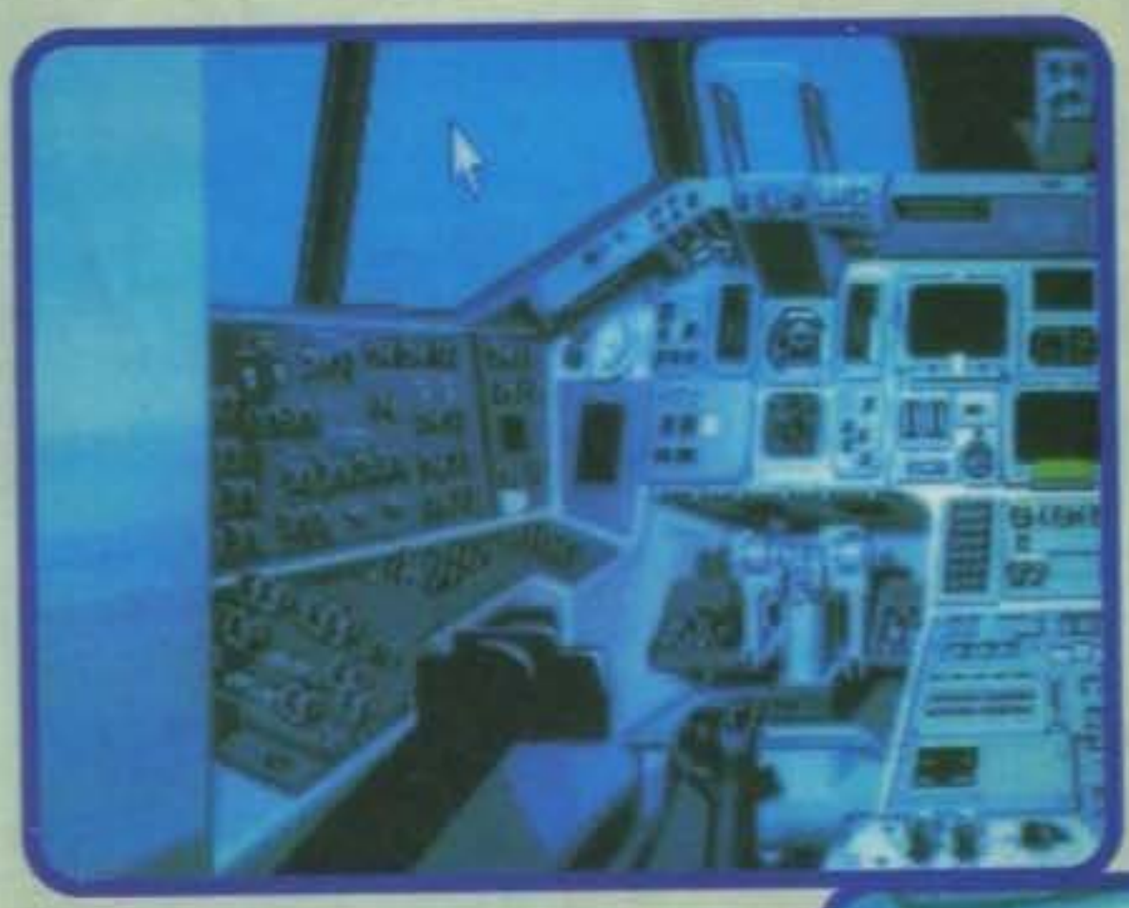
E ricordate: alle elezioni votate il Partito del Videogioco, prima lista, candidato numero uno (che poi sarei io).

Scusatemi, ora: la registrazione del discorso pubblico si interrompe, quindi devo pescare a caso tra i miei nastri e inserirne un altro. (La narrazione riprende) Shuttle è un simulatore dell'omonima

http://www.oldgamesitalia.net/

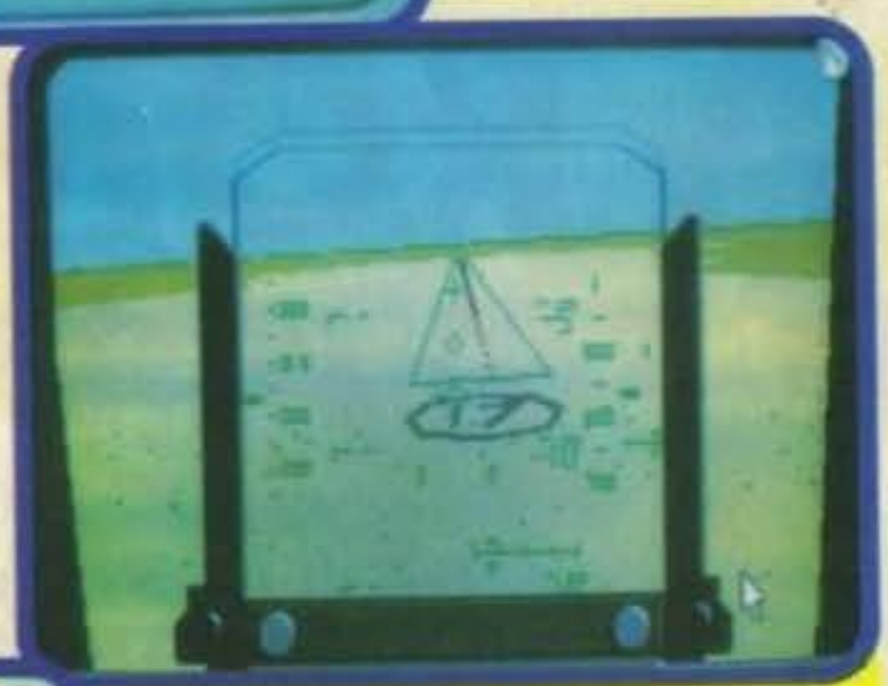
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

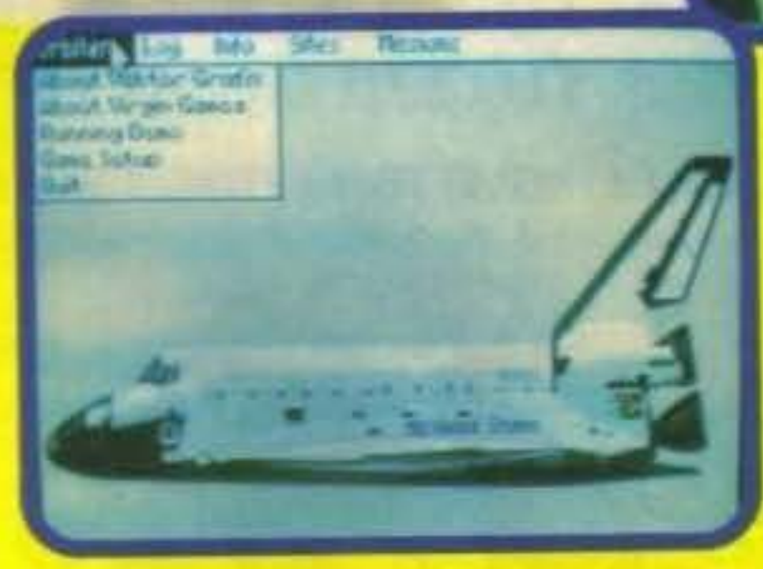


navetta spaziale americana. I suoi connotati salienti sono la ricostruzione degli innumerevoli pannelli di comandi a bordo del vero Shuttle, la libreria di missioni reali e un buon numero di visuali esterne. La complessità dei comandi è enorme: a occhio e croce c'è almeno un centinaio di interruttori, più o meno tutti utili e usabili. Ci sono anche schermi video multifunzione, leve di comando, manopole, visori numerici, spie: sembra quasi il pannello comandi nel film "L'aeroplano più pazzo del mondo". Accompagna il gioco un manuale abbastanza spesso (ho toppato: per me i manuali non sono mai abbastanza spessi!) che è altamente raccomandato leggere prima di iniziare a giocare. Il motivo è che l'alto grado di realismo in Shuttle sconfina in una ricostruzione addirittura pedante di tutte le minuzie che costellano le procedure usate dai veri astronauti. Definitivamente, questo gioco non è del tipo "tutta manetta e via" come potrebbe suggerire la prima missione, concepita apposta per non spaventarvi troppo all'inizio: è un semplice tentativo di atterraggio a motori spenti, dove occorrono pochi comandi. Dalla seconda missione in poi si fa sul serio: dovrete conoscere almeno discretamente tutti i sistemi di bordo e le procedure, perché vi toccherà far decollare lo Shuttle e portarlo in orbita per qualche lavoro utile alla comunità: in sostanza si tratta di maneggiar satelliti, in tutte le salse. Le missioni devono essere affrontate sequenzialmente: in caso di successo, la missione testé completata sarà aggiunta alla lista di quelle disponibili, che potranno essere tentate in qualunque ordine; all'inizio è disponibile solo la prova di atterraggio descritta sopra. L'ambiente di gioco si apre con un sistema di menu pilotati via mouse: nel gioco l'impostazione permane (la barra del menu è visibile solo se richiamata) e si può passare fra pannelli e visuali sia con i tasti che col topino. Completa il tutto la presenza di alcune opzioni per il salvataggio su dischetto della carriera di pilotaggio. Per giocare, il vostro PC deve avere una scheda grafica: il modo testo ormai non è più ammesso, ma in fondo Shuttle è un gioco onnivoro e si accontenta di CGA, EGA/TGA e VGA. Per pilotare non c'è problema: il mouse - come detto - può essere usato e troverà nel gioco tanto bel formaggio, la tastiera va altresì passabilmente bene: ci sono un bel po' di tasti da ricordare, ma almeno non mangia tutto il formaggio nel frigo; il joystick è anche previsto, e se qualcuno dovesse scoprire che cosa mangia ci faccia un fischio. Non è previsto l'uso dell'altoparlantino per il sonoro: occorrono le schede esterne, mostruosamente proibite dai portafogli vuoti. E, infine, non si gioca senza 640 K; sembra che l'ardisco non sia obbligatorio, tanto i caricamenti lenti sono a nostro... carico. E così la razza padrona subisce ancora, ma il trionfo totale è sempre più vicino!

W.B.



Finalmente un simulatore spaziale degno di tale definizione: dopo aver visto diversi banali giochini camuffati più o meno abilmente da simulatori, ho cominciato a dubitare seriamente che questo genere avrebbe mai raggiunto una certa serietà. Grazie alla Virgin c'è riuscito: Shuttle è molto fedele dal punto di vista dei comandi e delle procedure operative. Questo è proprio il gioco ideale per chi ha neuroni d'acciaio e voglia tenerli in forma: iniziare a giocare è molto difficile perché occorre imparare i venti o trenta comandi da dare prima della partenza; è senz'altro il gioco più complicato (a livello di comandi) da me recensito in oltre due anni di onorata carriera, e senza dubbio è il mio tipo di gioco (mi piacciono i giochi cervellotici), ma non so francamente quante altre persone siano disponibili a strizzarsi il cervello con esso. Costoro sappiano che questa versione di Shuttle non simula ancora tutto, e sono previste future versioni ulteriormente "caricate"; aggiungo che la confezione include un megaposter con le foto di tutti i pannelli comandi quale riferimento visivo. Il sistema di aiuto integrato a diversi livelli è utile, ma questo è decisamente un gioco complicato. Infine, Shuttle ha anche il problema di essere un mangiapotenza: su un 286/12 la grafica a tutto schermo andava decisamente a scatti, e quindi ancora una volta siamo in presenza di procedure grafiche migliorabili. E' un prodotto per pochi, non c'è niente da fare.



TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
87%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Progetto Grafico: Paola Immordino

EHI, BOY...

A ROMA C'E JOY!

JOY È L'AMICO CHE TI GUIDERÀ NELLA STRABILIANTE CATENA DI NEGOZI DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI PER TUTTI I COMPUTER

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA

Potrai trovare i negozi del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:

V.le delle Provincie, 19 - Via Casal de' Pazzi, 113 - Circ.ne Ostie

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

Aperto il Sabato - Chiuso il Lunedì
Orari: 9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

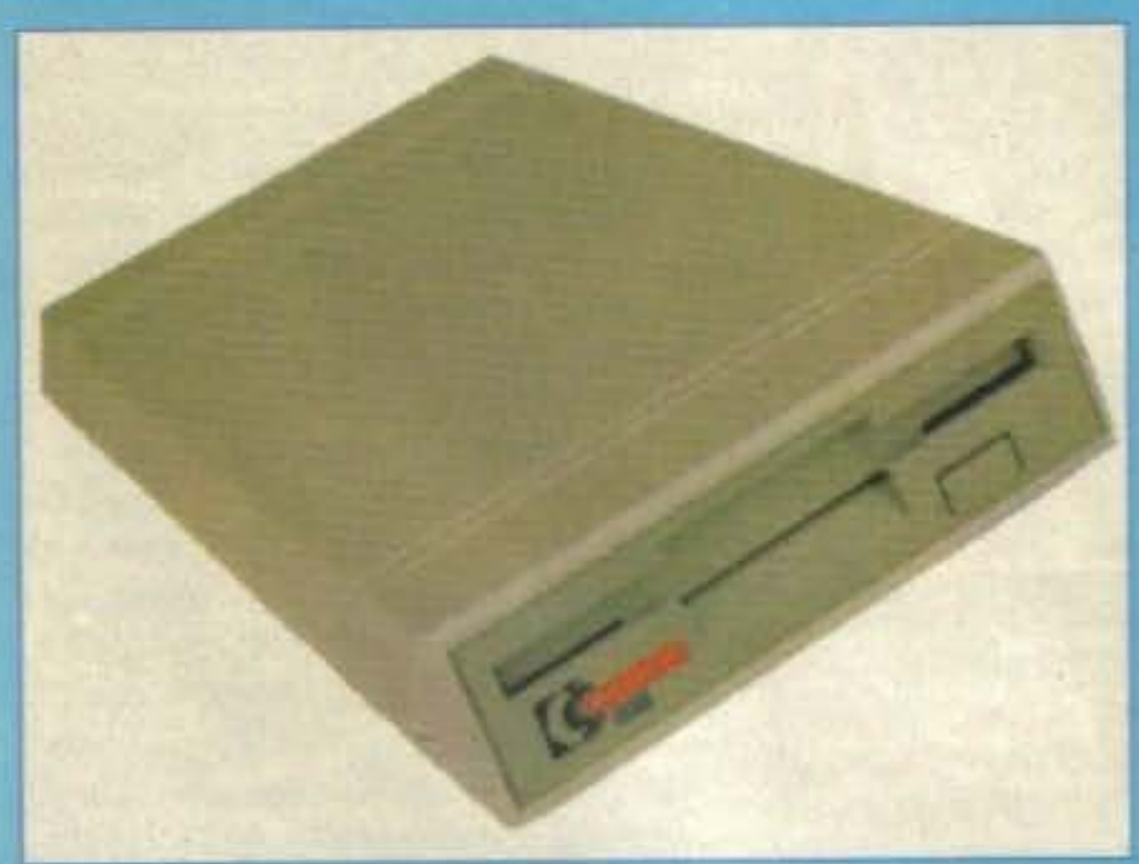
Dal 17 Aprile 1992 il nuovo telefono del negozio sarà: 02/39260744 r.a.

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

DRIVE AMIGA

Drive interno per Amiga 500	L.	129.000
Drive interno per Amiga 2000	L.	129.000

NOVITÁ!



Drive esterno per tutti gli Amiga, passante, + Diskconnect, autoswitch	L.	139.000

IN OMAGGIO CON TUTTI I DRIVE

Kit Pulizia 3 ½	L.	10.000

ESPANSIONI DI MEMORIA IN OFFERTA!

Nuove espansioni di memoria a basso consumo!

NOVITÀ

512 K per A500 è A500 Plus	L.	59.000
512 K + clock per A500	L.	69.000
1,5 Mb + clock per A500	L.	179.000
2 Mb + clock per A500	L.	279.000
1 Mb per A500 Plus	L.	139.000
2 Mb Esterna per A1000	L.	390.000
2 Mb Espandibile a 8 per A2000	L.	350.000

ESPANSIONI ESTERNE SUPRA

2 Mb espandibile fino a 8 Mb	L.	390.000

NOVITÁ!

Amiga Super Scanner	L.	299.000

Nuovo scanner b/n copre una superficie di 105 mm (2 passate te per un foglio A4), trasferisce foto, disegni ecc. da carta, giornali e riviste, sul video in 32 tonalità di grigio, consentedo così una modifica parziale o totale; lo scanner ha la funzione di fotocopiatrice, semplicissimo da usare. Accluso, nella confezione, un potente programma di gestione della MIGRAF Americana.

AMIGA SUPER MOUSE IN OMAGGIO

Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di 1 anno.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SILMARILS per Amiga L. 49.000

STORM MA

Non date retta a quello che la Silmarils dice. Il v è sempre il solito Max che ci tempesta di telef ogni volta la lunghezza delle recensioni (e p neanche)(E piantala di lamentarti sempre, cred conti in mezzo a 124 pagine bianche e una aumenta senza troppi pr

Come al solito ci sono due terre nemiche per la pelle, separate da un breve tratto di oceano, che pure non basta ad assicurare lo spegnersi delle ostilità secondo il vecchio detto: "lontano dagli occhi, lontano dal rancore" (licenza poetica, ehm). E diciamolo chiaro: voi siete a capo del regno di Eolia e dovete sistemare i vostri scomodi vicini della velenosa, puzzolente, malefica, e non so cos'altro ancora, Shaamante (al proposito il gioco fa largo sfoggio di aggettivi non troppo piacevoli senza per questo scadere nella volgarità).
Si dà il caso che le due fazioni abbiano in comune anche il sistema di governo: un consiglio di sette persone, per giunta alquanto strambo. I nomi? L'Ecclesiaste, il Leonaardo (ogni riferimento al nostro Leonardo da Vinci è puramente casuale), il Comandante, l'Inquisitore, il Buffone, il Connestabile e il Mugnaio.
Di tutti il vero "Storm Master" è proprio il primo: in grado di lanciare tempeste più o meno distruttive sulle terre e sulle costruzioni avversarie, con ovvi risultati sul morale e sul bilancio del nemico.
Ma gli altri non sono da meno: un'azione combinata del Leonaardo (il progettista di velivoli da battaglia) e del Comandante (l'addetto al reclutamento di uomini e a tutte le pratiche belliche) è quasi tutto quello che ci vuole per mettere su un esercito volante in grado di posarsi sulle città nemiche e raderle al suolo. Dico quasi perché si parte dal presupposto che abbiate già i pezzi con cui costruire gli aerei: in caso contrario beccate il Connestabile e andate a comprarli al mercato del paese e, se i soldi non vi sono sufficienti, basta imporre al popolo il pagamento delle tasse.
Il Mugnaio, invece, si occupa di tutte le faccende di ordine alimentare: terre e allevamenti. E' da lui che dipende la quantità di cibo media disponibile per i vostri sudditi, e quindi anche il loro benessere. Compito più o meno simile a quello del Buffone, che deve, invece, fare in modo che il popolo non soffochi nella noia e abbia un certo numero di divertimenti su cui contare (praticamente quello che fa Alex qui in redazione... Ahia! Per amor del cielo, la mossa del joypad strangolatore noooo... NdMax).
Il grado di soddisfazione del popolo è infatti documentato dall'ultimo personaggio, l'Inquisitore, che provvede, tramite un modico pagamento, a mandare

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STER

padrone delle tempeste
ate per farci raddoppiare
magari non pubblicarle
he sia facile far tornare i
esenza pubblicitaria che
vvisi? NdMax).

dei piccioni spia in ogni zona da voi richiesta.
La cosa buffa è che il consiglio dei sette non sempre è al gran completo: spesso e volentieri qualcuno scompare con la banale scusa della stanchezza per poi ricomparire qualche turno dopo.
Lo svolgimento del gioco, comunque, potete immaginarvelo: comprate più pezzi che potete, ingaggiate tutti gli uomini necessari, mettete su un gruppetto di velivoli, mandatelo sopra le città altrui, poi cliccate sull'apposita icona e distruggetele. Il tutto magari senza dimenticarvi di controllare ogni tanto lo stato dei vostri sudditi e di provvedere alla bisogna.
E, nel non improbabile caso che il nemico non voglia starvi a guardare mentre devastate il suo reame e vi mandi contro uno squadrone difensivo, vi toccherà affrontare una divertente battaglia in soggettiva. A bordo di uno dei vostri velivoli dovrete riempire di frecce le fortezze volanti nemiche in avvicinamento oppure beccarle in pieno con un masso tramite catapulta. Ma mentre la catapulta, per quanto potente, non ha regolazioni di sorta, le frecce ne hanno ben sei e si rivelano senza dubbio più efficaci.
Al termine del duello, posto che ne siate usciti vincitori, potrete continuare la vostra opera distruttiva su campi e città avversarie.
E quando avrete raso al suolo un numero sufficiente di città il vostro nemico giurato sarà trovato misteriosamente morto nella sua vasca da bagno. Ma voi saprete il perché!

G.B.

Amiga

La prima cosa che salta all'occhio è l'incredibile atmosfera, garantita da una grafica coloratissima con tinte cromatiche che vanno dal rosso acceso al blu cupo e da un sonoro altrettanto incisivo in fatto di venti, tempeste e rumoracci vari. La cosa traspare subito dalla presentazione (che sfoggia pure due scene distinte in parallasse) e continua poi in tutto il gioco, nonostante sia composto quasi esclusivamente di schermate statiche o con poche animazioni (salvo i rimarchevoli combattimenti aerei in 3D). L'originalità dell'ambientazione si ripercuote anche in una certa originalità di gioco, trattandosi di progettare velivoli alla Leonardo da Vinci e mandarli in battaglia nelle contrade nemiche. Un compito apparentemente così semplice è suddiviso tra sette persone diverse che voi dovete utilizzare di volta in volta a seconda delle necessità. Il mio maggior motivo di insoddisfazione è venuto però dall'apparente scarsa longevità del gioco. Ci sono cinque livelli di difficoltà crescente più un parametro separato per la difficoltà dei duelli aerei, ma la sensazione non muta di molto. I primi due livelli finiscono subito e solo gli altri offrono una certa sfida che comunque rimane un po' a breve termine. Un bell'esercizio di stile (il gioco, per giunta, è interamente in italiano), ma strutturalmente un po' ridotto per raggiungere l'eccellenza.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
84%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

Super Nintendo
2 Joypad + Cavo Scart
Super Mario World
L. 499.000
Kuma Connector Famicom
L. 89.000

CD-ROM per PC

Barney Bear Goes To School L 129000
Battle Chess L189.000
Wing Commander + Ultima6 L 199000
Composer Quest L189.000
Collection L189000 - Pack 2 L199000
Kings Quest V L. 169.000
Mixed-Up Mother Goose L. 169.000

AD LIB MUSIC CARD

Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 199.000
* * * * * * * * * * * * * * * * * *
Scheda Joystick
Microchannel
L. 129.000

A500 Upgrade 2.0
L. 99.000
Scheda con kickstart 2.0 per avere i due sistemi operativi

A500 PLUS KICK
L. 170.000
Scheda con kickstart 1.3 per avere i due sistemi operativi

➡Prezzi IVA compresa
➡Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni
telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	C64
1000 Miglia	59000	Soon	
Advantage Tennis	49000	59000	
Age	49000	69000	
Alcatraz	59000		
Big Game Fishing	59000	69000	30/30
Castle Of Dr. Brain		99000	
Civilization		99000	
Clik Clak	49000		
Deuteros	49000		
Dylan Dog	59000	69000	29/29
Eco Quest "Sierra"		99000	
F1 Grand Prix	79000		
Fascination	59000	69000	
Football Champ	59000		29/29
Freakin Funky Fuzzballs		49000	
Gateway Savage Frontier		69000	/69
Gobliiins	49000	69000	
Golden Eagle	49000	59000	
Great Napoleonic Battles	49000		
Harlequin	49000		
Heimdal	69000	69000	
Hero Quest + Return		69000	
Hyperspeed		119000	
Jonny Quest			/29
Kick Off Giants	20000		
Knightmare	59000		
Leander	49000		
Mega Twins	29000		20/26
Monkey Island II	69000	69000	
Obitus		79000	
Ork	49000		
Police Quest III		99000	
Pool Of Darkness		69000	
Populous II	59000	69000	
Reteel	39000		25/29
Riders Of Rohan		69000	
Robocod	39000		
Rolling Ronnie		39000	
Rubicon	59000		25/29
Secret Weapons Luftwaff		99000	
Shuttle		99000	
Space Quest IV	89000		
Star Trek		59000	
Super Space Invaders		39000	
Tip Off	49000		
Ultima VI	69000		
Wild West World	59000	59000	
Willy Beamish	89000	99000	
Wing C. II Special Oper.		49000	
Wolfchild	49000		

TITOLO	AMI	IBM	C64
Another World	69000		
Barbarian II	49000		
Battletech II		79000	
Birds Of Prey	59000		
Cadaver		79000	
Conan The Cimmerian		69000	
Conquests Of The Longbow		99000	
Cruise For A Corpse	59000	59000	
Dragons Lair Singe Castle		79000	
Exile			25/29
Eye Of The Beholder II		79000	
Falcon III		99000	
Fate Gates Of Down	49000		
Flight Of The Intruder	59000		
Floor 13		79000	
Fuzzball	39000		
Gazza II		39000	
Gods		49000	
Harpoon New	69000	79000	
Heart Of China	89000	89000	
Hudson Hawk	39000		
Jetsons	39000		25/29
Leisure Suit Larry 5	89000	89000	
Lotus II	49000		
Maniac Mansion Ita		69000	
Midwinter II	69000		
Moonstone	59000		
Oh No! More Lemmings	49000	49000	
Paperboy II		49000	
Personal Pro Golf		79000	
Pit Fighter	29000	29000	
Pro Tennis Tour II		49000	
Realms	69000		
Red Baron	89000	89000	
Robocop III	59000		
Rugby World Class	29000		
San Francisco Hert	29000	39000	
Simpsons	29000	49000	
Space Ace II	79000	89000	
Space Quest I VGA		89000	
Speedball II		79000	
Starflight II	59000	69000	
Strike Manager	59000		
Time Quest		79000	
Turtles II Coin-Op	49000	49000	
TV Sports Boxing		69000	
Utopia	69000		
Wayne Gretzky Hockey II		69000	
Wizardry 6	79000	79000	
Wizardry 7	Soon	Soon	

MEGADRIVE
Adapter JPN 25.000
Adapter M.S.II 99.000
Joystick Tac 49.000
Joystick Arc. 120.000
Fantasia
Last Battle
Super Monaco G.P.
Turrican
Sonic The Hedgehog
Jewel Master
Out Run
El Viento
Golden Axe II
Joe Montana Football
Ice Hockey
Rastan Saga II
Wrestle War

GAME GEAR
Sega Adapter 49.000
Pop Breaker
Super Golf
G-Loc
Castle Of Illusion
Shinobi
Super Monaco G.P.
Dragon Crystal

GAMEBOY
Super Mario Land
Double Dragon
Kung Fu Master
Bubble Bobble
The Punisher
Batman
Simpson

SUPER FAMICOM
Big Run
Super Mario World
Final Fight
Gradius III
Darius Twin
Super Ghouls'n'Ghost
Castelvania IV

ATARI LYNX
Ninja Gaiden
Strider II
Toky
World Cup Soccer

PC ENGINE
Pc Kid II
Death Angel Legend
Bubble Gun Crash

Supernes manuali e software Inglese

Actraiser L. 139.000
Big Run L. 129.000
Bill Lambeer Basket 139
Bombuzal L.129.000
Castlevania IV 139.000
ChessMaster L.129.000
D-Force L. 139.000
Darius Twin L. 139.000
Dennis Baseball L. 139
Drakken L. 139.000
Dream TV L.139.000
Dungeon Master L.149
Earth Defence L. 129
Equinox L. 129.000
Extra Innings L. 129000
F-Zero L.129.000
Final Fantasy II L.149
Final Fight L.139.000
Gradius 3 L.129.000
Hole 1 Golf L. 129.000
Home Alone L.149000
Hyperzone L.129.000
Lemmings L. 129.000
Might Magic 2 L.149
Ncaa Basket L. 149000
Nolan Ryan L.129000
Nosferatu L. 139.000
Pga Tour Golf L. 129
Paperboy 2 L.139.000
Pilots Wing L. 129.000
Populous L. 129.000
RPM Racing L. 129.000
Radio Flayer L. 139.000
Raiden L. 139.000
Robocop 3 L. 139.000
Robomech L. 139.000
Rocketeer L. 139.000
Shanghai L. 129.000
Sim City L. 129.000
Simpsons L. 139.000
Smartball L. 129.000
Smash TV L. 129.000
Solstice 2 L. 129.000
S. Adventure Is. L139.
S. Baseball 1000 L139.
S. Bases Loaded L.129.
S. Battle Tank L. 139000
S. Double Dribble L139
S. F1 Built L. 129.000
S. R-Type L. 139.000
Turtles L. 149.000
Zelda 3 L. 129.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MIELCO presenta: Media Box®

Prodotti da POSSO, i Media Box sono contenitori classificatori modulari di livello qualitativo professionale destinati ai FLOPPY DISC 3½" e 5¼". Il sistema prevede anche moduli tutti assemblati tra loro per COMPACT CASSETTE, VIDEO, COMPACT DISC, VIDEO GIOCHI, FOTO, FAI DA TE, ecc. Ogni elemento può essere dotato di apposita serratura per protezione del contenuto.

MIELCO
concessionaria esclusiva per l'Italia

SERVIZIO VENDITE E CONSULENZA TECNICA:
20158 MILANO - VIA PRAMPOLINI, 4
TEL. 02/ 6684999
TELEX 316541 - FAX 6688502

La computerade da un taglio AI PREZZI

PERSONAL COSI' CONFIGURATI....

1MB RAM+HARD DISK 45MB+ DRIVE (1,44-1,2)+S.VGA COLORE+ 2 SERIALI+PARALL.+GAME+TASTIERA 102 TASTI+ MOUSE TRE TASTI+MANUALI E DISCO DI SISTEMA

.....A LIRE.....

286/27 MHZ L. 787.000
386/33 sx L.929.000
386/33 MHZ dx L.1.099.000
386/59 cache L.1.199.000
486/99 SX L.1.199.000
486/170 cache L.1.599.000

48 ORE DI PROVA PRIMA DELLA CONSEGNA, ASSISTENZA IN SEDE GRATUITA IN 15 MINUTI.

MONITOR

MONOCROMATICO VGA	L.179.000
VGA COLORE 14 POLLICI	L.389.000
MULTISCAN 1024X768	L.489.000
NEC 3FG 1024X768 0,28	L.999.000

ACCESSORI

SCANNER GENIUS OCR	L.199.000
SCANNER COLORI GENIUS	L.549.000
SOUND BLASTER VER. 2.0	L.219.000
SOUND BLASTER PRO	L.349.000
MIDI PER SOUND BLAST	L. 49.000
MODEM 2400 BAUD	L. 149.000
MODEM FAX EST MOFAX	L.299.000
TAVOLETTA GRAF.12X12	L.299.000

STAMPANTI

NEC P20 24 AGHI 216 CPS	L 499.000
NEC P30 24 AGHI 136 C.	L 729.000
CITIZEN SWIFT 24 A (colori)	L 539.000
SWIFT 24X 24A 136C (colori)	L 799.000
CITIZEN PN 48 NOTEBOOK	L. 549.000
CITIZEN 224 24A (COLORI)	L 399.000
STAR LC 20 9A 180 CPS	L 289.000
LC 200 COLORI 222 CPS	L 379.000
LC 24/200 COLORI 24A	L. 580.000
OLIVETTI 136C 9 AGHI	L 399.000
PANASONIC 1123 24 AGHI	L. 469.000

Commodore A500 1.3 garanzia italiana, manuali in italiano, mouse alimentatore.
L. 549.000

GVP POINT
Schede e accessori ultime novità

In Via GUIDO CASTELNUOVO 33 (Ponte Marconi) 00146 Roma
Tel. 06/5566219
Tel. 06/5592835
Fax. 06/5594161

VENDITA RATEALE DA 6 A 48 MESI SENZA CAMBIALI solo zona di roma

Tutti i giorni dal lunedì al sabato dalle ore 9:30 alle ore 13:00 e dalle ore 15:30 alle 19:00, lunedì mattina chiuso.

I PREZZI SONO AL NETTO DI IVA

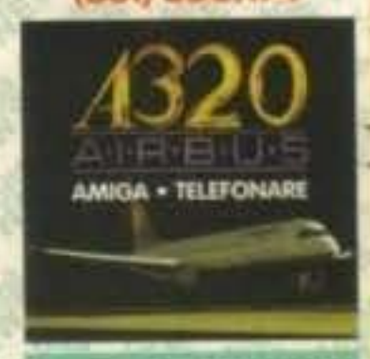
SOFT MAIL

Dal 1984 vendita per corrispondenza. Per informazioni e ordini telefona allo (031) 300.174

TUTTO QUELO CHE DEVI SAPERE SU HARPOON, SCENARIO EDITOR E BATTLESETS #1, #2 & #3

IMPARA A DIFENDERTI E RISOLVI LA SERIE ULTIMA DALLA I° ALLA VI° AVVENTURA

COMPRENDE: SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE, BATTLEHAWKS 1942, THEIR FINEST HOURS & MISSIONS



Sviluppato in collaborazione con Lufthansa e Deutsche Airbus, A320 Airbus è il più completo simulatore di jetes commerciali per Amiga. Sono contemplati tutti gli aerei radio e gli aeroporti dell'Europa commerciale con piste superiori ai 1000 metri. Include nella confezione: due veere mappe Jeppesen • una guida agli ILS (Jeppesen, 120 pagine) • un poster del quadro di comando dell'A320 • un manuale di 240 pagine • il software e un disco "pilot's log" per la propria carriera di pilota.

AMIGA™

ADD GATEWAY TO SAVAGE FR.	TEL
ADD LEGEND OF D MOON EYE 2	TEL
AH73 THUNDERHAWK (ITALIANO)	59.000
AMOS, AMOS 3D & COMPILER	TEL
BIRDS OF PREY *	69.900
CASTLES *	TEL
DELLUXE PAINT IV *	189.000
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS *	59.000
GRAND PRIX	79.900
HARPOON BATTLESET #4	TEL
HEART OF CHINA	89.900
HEIMDALL *	69.000
KING QUEST V (ITALIANO) *	99.900
LEISURE SUIT LARRY 5	89.900
LORD OF THE RINGS *	59.900
MONKEY ISLAND 2 *	79.900
RED BARON	69.900
SCENERY DISK #12 (FLIGHT SIM)	49.000
SISTHEMA 3+ * (IMA/TOTOCALCIO)	159.000
SPACE ACE: BORF'S REVENGE	79.900
SPACE QUEST 4	TEL
STRIKEFLEET *	59.900
TEST DRIVE II COLLECTION	59.000
TOP WRESTLING *	TEL
ULTIMA VI	69.900
WILLI BEAMISH	69.900
WING COMMANDER	TEL

CDTV™

ADVANCED MILITARY SYSTEM	59.000

WOW!

LARRY'S BEDSIDE COMPANION
TUTTI I CONSIGLI PER LA SERIE LEISURE SUIT LARRY FINO AL 5° VOLUME
a SOLI LIT.30.000

ABACUS
FIERA DI MILANO 7-11 MAGGIO 1992

VIENI A TROVARCI IN FIERA: POTRAI ACQUISTARE DIRETTAMENTE A PREZZI SPECIALI E VEDERE DA VICINO LE ULTIMISSIME NOVITÀ!

PC IBM™

ADD LEGEND OF D.MOON EYE 2	TEL
AH73 THUNDERHAWK (solo 3.5")	69.000
CIVILIZATION	99.900
CONQUEST OF LONGBOW	99.900
DATA DISKS: LUFTWAFFE, CASTLES	TEL
ECOQUEST I	99.900
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS (HD)	69.000
FALCON 3.0	99.900
FEMME FATALE (VM18)	69.000
FLIGHT PLANNER	75.000
GREAT BRITAIN SCENERY F.S.	99.000
HARPOON BATTLESET #4 (solo 5.25")	55.000
LEISURE SUIT LARRY V (HD/VGA)	89.900
LES MANLEY LOST IN L.A. (HD)	69.000
MIGHT & MAGIC III	99.000
MIKE DITKA'S FOOTBALL (HD)	59.000
MONKEY ISLAND 2 *	79.900
OMAR SHARIF ON BRIDGE	TEL
PATTON STRIKES BACK	99.000
PENTHOUSE J. (VM 18)	69.000
POLICE QUEST III (HD/VGA)	99.900
SEX OLYMPICS (VM 18)	65.000
SIM ANT	99.900
SISTHEMA TOTOCALCIO *	99.000
SORCEROR'S APPLIANCE (VM 18)	69.000
STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY	TEL
TAKING OF BEVERLY HILLS	69.000
TEST DRIVE II COLLECTION	59.000
TEST DRIVE III	65.000
THE LOST ADMIRAL	89.000
THE PERFECT GENERAL	89.000
THE PERFECT GENERAL DATA DISK	59.000
ULTIMA UNDERWORLD	TEL
ULTIMA VII	TEL
UNCHARTED WATERS	99.000
WILLY BEAMISH (HD)	99.900
WING COMMANDER 2	79.900
SPECIAL OPERATIONS (HD)	59.000
SPEECH ACCESSORY PACK (HD)	29.000
WINTER CHALLENGE (HD)	59.000

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL 031/300.174 - FAX 031/300.214

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

http://www.oldgamesitalia.net/

21ST CENTURY ENTERTAINMENT per Atari ST, Amiga L. 59.900

Rubicon

Nell'anno 2010 si pensava che il disastro più grande causato da fughe di materiale radioattivo fosse stato quello di Cernobyl.
Anche se nelle odierne centrali atomiche si erano prese tutte le necessarie contromisure per scongiurare tali incidenti, tutta l'umanità si sarebbe presto resa conto di quanto sarebbero state inutili...

Corre l'anno 2051, sono ormai trascorsi 40 anni da quando il 20 settembre del 2011 (per quel giorno spero proprio di aver già appeso il Mac del caporedattore al chiodo e d'essermi trasferito alle Seychelles... ndMax), ed è ormai accaduta la temuta tragedia che avrebbe cambiato le sorti dell'umanità.
Una centrale Termototaleultraglobalenonchénucleare situata in quella che era "La nuova Confederazione degli Stati Sovietici", precisamente sull'isola Koala, cominciò a dare segni di malfunzionamento, solo successivamente ci si accorse che la tragedia era inevitabile. Milioni e milioni di Yomo radiattivo si riversarono nell'ambiente circostante, provocando il più grande incidente nucleare a cui l'umanità avesse mai potuto assistere.
La Yomoattività si era sparsa su qualcosa come cinquecento chilometri quadrati, con un livello di radiazione di circa 1.230.000 rad (eppure sono sempre stato convinto che la sigla "rad" indicasse i radianti e non la radioattività...).
La popolazione della Confederazione Sovietica fu fatta subito evacuare, così come quella Finlandese, costringendo i popoli delle due nazioni ad un esodo forzato verso nuove terre.
Purtroppo, però, non ci fu il tempo necessario per riuscire a disattivare la base atomica.
Successivamente si scoprì che quella "innocente" centrale era solo un paravento per nascondere studi sulla mutazione animale e vegetale sottoposta a forti irradiamenti di yomoradiazioni.
Per tenere nascosto al mondo intero quello che stava accadendo sulla sperduta isola Koala, si decise di lasciare le cose com'erano, almeno durante il tempo necessario per calmare le acque, e ci si dimenticò velocemente degli uomini, dei tecnici e delle loro famiglie che erano rimasti intrappolati su quel maledetto fazzoletto di terra circondato dall'oceano.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ma sopratutto ci si dimenticò che le armi atomiche della base erano state lasciate attive. Molte spedizioni di scienziati e militari sbarcarono sull'isola che, studiata dai satelliti, sembrava inoffensiva, scomparendo però senza lasciare la minima traccia. Solo oggi che si è riusciti a rintracciare un superstite ritornato miracolosamente vivo da quella che ormai viene chiamata "l'isola della morte", sappiamo quello che realmente successe. Quell'unico sopravvissuto, raccontò come vaneggiando tutto ciò che aveva visto e in un momento di apparente lucidità aggiunse: "Queste creature vanno al di là di ogni possibilità di riconoscimento, ma sembra che possiedano almeno l'intelligenza di un

essere umano". La missione di disinnescamento dei tremendi ordigni nucleari, prima che qualcuno o "qualcosa" possa utilizzarli per scopi poco rassicuranti, viene affidata a te, berretto porpora-azzurro delle Nazioni Unificate Terrestri; venendo congedato con un: "Buona fortuna. La salvezza del mondo è nelle tue mani..." Lo scopo del gioco è di riuscire a progredire attraverso le svariate zone radioattive, sette in totale, fino a giungere alla centrale nucleare e neutralizzare le armi atomiche ivi contenute. Il tuo compito non è uno dei più facili assegnatoti ultimamente (Vita rilassata e sedentaria! NdAM) e ben presto, a tue spese, scoprirai che qualsiasi cosa sia in grado di muoversi su quella dannatissima isola, è ostile e potenzialmente letale. Infatti vere e proprie orde di animali "bioradioyomomutanti" (e noi tutti sappiamo bene quali sono gli effetti dello Yomo radioattivo sugli animali), ti attaccheranno da ogni lato, togliendoti persino il tempo di pensare alla tua mossa successiva; inutile ricordarti che una delle tue direttive principali è di eliminare senza la minima pietà ed esitazione tutto ciò che ti si para d'innanzi. Ogni tanto puoi raccogliere degli extra, che ti verranno paracadutati dal cielo e ti saranno molto utili; come: il jetpack che è quasi indispensabile per sbaragliare le creature volanti, il fucile a sparpagliamento o come siamo abituati a chiamarlo "sparo triplo" che risulta molto utile per il suo ampio raggio di danno. Inoltre si potranno raccogliere armi come i missili a ricerca, anch'essi molto utili per i nemici volanti, lanciafiamme alimentato a napalm (molto dannoso), missili (ancora più dannosi) e laser ad otturatore (sempre più dannoso) (Cosa c'entra l'otturatore? NdAM). Vi conviene però usare le armi con parsimonia, perché a lungo andare tendono a scaricarsi, fatta eccezione per il laser a colpo singolo che viene messo subito a vostra disposizione ed è illimitato (come sono generosi i vostri superiori... non badano proprio a spese.). L'azione di gioco è impostata sull'ormai pluricollaudata base dei Blast'em-up a scorrimento orizontale, con lo schermo diviso in due principali sezioni: una adibita al gioco vero e proprio e l'altra alle informazioni. Nella parte superiore dello schermo, come è consuetudine, vengono rappresentate mediante barre la vostra energia e quella dell'attuale nemico; inoltre vi trovano posto l'indicatore dell'arma selezionata, con la sua relativa autonomia ed un riquadro per i messaggi del computer oltre il canonico riquadro dei punteggi. Detto questo mi sembra che non ci sia nient'altro da aggiungere; e non lasciatevi impressionare dagli immondi yomomutanti poliformi e mangiauomini (ma dove l'ho già sentita dire questa frase? Alien Storm forse! Bah!).

Giovanni "J.J.Roy Nuke" Papandrea

Amiga

Indubbiamente un bel gioco, dotato di bella grafica ben definita e ottimamente disegnata, piena di interessanti particolari. La colonna sonora è ben realizzata e la fase di gioco regala buoni effetti sonori, discreta anche la giocabilità. Nonostante la lista di pregi che ho appena finito di stilare, c'è però qualcosa che non mi convince. Questo gioco mi dà una sensazione di già visto e giocato, molto frequente nelle ultime novità videoludiche. Ma sarà proprio vero che non c'è più fantasia e che non si riesce più a trovare lo spunto per qualcosa di differente o veramente originale migliore dei soliti platform e blast'm-up?. Forse questo mio giudizio scaturisce dal fatto che in questo periodo si sono visti e giocati molti titoli simili uno all'altro. Tra questi numerosi cloni c'è anche Rubicon. Certamente come gioco Rubicon non ha niente da invidiare ai suoi colleghi ed è anche divertente da giocare, anche se non ho capito una cosa: che cavolo centrano l'ambientazione fantasy-medioevale ed i mostroni preistorici, quando il manuale parla chiaramente di 21 secolo e di animali mutati? Non ho mai sentito dire che un animale sottoposto a mutazioni per radiazioni diventi un dinosauro o un drago... I casi sono due: o hanno scritto il manuale totalmente a casaccio, oppure ci hanno disegnato il gioco. Concludendo direi che Rubicon è un bel gioco, che potrà piacere a tutti indistintamente ed indipendentemente da ceto ambizioni e classi sociali. Ah! Quasi dimenticavo! Le versioni a 16 bit sono dedicate alla memoria di John Alan Cameron... (Tre minuti di silenzio in onore di John. NdAM).

TECNICA: ☺
GIOCABILITA': ☺
INNOVAZIONE: ☺

GLOBALE 82%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SHADOWLANDS™

SHADOWLANDS...OVVERO PREPARATEVI A PASSARE NOTTI INSONNI!

La trama - Un principe guerriero, ucciso sul campo di battaglia di Shadowlands, si risveglia dal sonno eterno. Il suo spirito vive ancora...Decide così di guidare le menti e le azioni di 4 leali avventurieri nel corso del suo viaggio di scoperta e di vendetta.

* NUOVO E RIVOLUZIONARIO SISTEMA DI ILLUMINAZIONE **PHOTOSCAPE™**: LE FONTI DI LUCE ILLUMINANO REALISTICAMENTE L'AREA CIRCOSTANTE.
INCREDIBILE! CERTI MOSTRI SONO ATTRATTI DALLA LUCE, ALTRI NE SONO TERRORIZZATI!
* Facile ed intuitivo sistema di controllo tramite mouse.
* Simultaneità di movimenti e di scelte dei vari personaggi.
* Utilizzo di una serie di metodi di combattimento impensabili con altri giochi di ruolo.

- "Il nuovo stile dei giochi di ruolo!" ("K" MARZO '92).
- "SHADOWLANDS è l'ultima fatica della Teque, fatica che è costata loro quasi un anno e mezzo di lavoro, e crediamo che il risultato li abbia sicuramente ripagati del loro impegno." ("TGM" MARZO '92)

AMIGA

Amiga Screenshots.

Software, Artwork, Instructions and Packaging © 1992 Domark Group Ltd. Published by Domark Software Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR

LEADER

teque

DOMARK

"SHADOWLANDS IS THE *NEW* ACE ROLE PLAYING GAME *BENCHMARK*"

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN Per Atari St, Amiga L. 49.900

SPACE GUN

Tutto cominciò con Operation Wolf, venne poi il turno di Operation Thunderbolt, quindi Line of Fire... Nonostante questo vi freme ancora il grilletto? Tranquilli, avete appena guadagnato una nuova occasione per scaricare dozzilioni di caricatori e far saltare per aria tutto quello che si muove...

Corre l'anno 2039, i viaggi interplanetari su larga scala sono ormai una realtà. Dozzine e dozzine astronavi spaziali sono partite con la missione di colonizzare nuovi mondi su cui trasferire parte della popolazione terrestre. Milioni di persone sono state costrette a un esodo forzato verso altri pianeti. Tale drastica decisione è stata presa in considerazione dell'eccessivo aumento demografico di cui la Terra è stata protagonista negli ultimi decenni. Ultramegalopoli con milioni di abitanti, inquinamento ambientale oltre ogni limite storico, effetto serra, la disintegrazione totale dello strato di ozono e l'aridimento progressivo delle terre erano solo alcune dei calamità che affliggevano il pianeta. Il nostro povero mondo azzurro oramai era allo stremo delle forze, prossimo ad un collasso alimentare globale se non si fosse fatto al più presto qualcosa in merito. I nuovi pianeti colonizzabili vennero familiarmente chiamati Terra 1, Pino, Gino, Lino, Rino, Dino, Vino e Tino. Ed è proprio su Vino che sta accadendo qualcosa di atrocemente terribile e raccapric-ciantemente pauroso (metanolo? NdMax).

Un'orda di Skifidi alieni poliformi e mangiauomini (certo! Sono sempre gli stessi alieni di Alien Storm) ha invaso la stazione orbitante "Nino one" adibita a prigione e stanno tenendo in ostaggio i detenuti (diciamo pure che se li stanno mangiando). D'altronde chi se ne frega, tanto i carcerati erano tutti condannati a morte. Purtroppo però, come di solito succede in queste situazioni, qualcuno a caso deve andare a dare una mano a quei poveracci (sapete è tutta questione di opinione pubblica). Così, sfortunato come pochi, mi ritrovo in una stazione orbitante piena di criminali assassini psicopatici e di alieni assassini; com'è dura la vita dell'eroe. Così mi ritrovo tutto solo soletto a fronteggiare zozzissimi alieni alti due metri, con due braccia ed un imprecisato numero di occhi. Per complicare un tantino le cose c'è anche il sistema difensivo interno attivato, che mi da non pochi problemi con i suoi raggi laser. Ora come ora il mio obiettivo è solo uno, uscirne al più presto e sopratutto uscirne vivo.

Come già detto l'impostazione di Space Gun è molto simile a quella di Operation Wolf e compagnia bella, con la visuale posta in soggettivo e il campo di gioco rappresentato tre dimensioni. Come armamento base viene messo a nostra disposizione un mitragliatore al plasma, i cui colpi sono praticamente infiniti, ma bisogna fare attenzione a non surriscaldarlo. Gironzolando per l'astronave potremmo comunque raccogliere armi ben più dannose, come il lanciafiamme, delle granate dirompenti, una lama, alcuni proiettili refrigeranti e per finire l'immancabile energia extra. Alla fine di ogni livello ad attenderci ci sarà il consueto (basta mi sono stancato di ripeterlo...) mostrone di fine livello, al quale dobbiamo somministrare una massiccia dose di piombo/laser/plasma/ecc... prima di eliminarlo. Solita storia, solita solfa, ma se vi piace blastare tutto quello che incontrate avete trovato il titolo giusto.

Giovanni Papandrea

Amiga

Ci troviamo sicuramente di fronte a un titolo di dubbia originalità, essendo ispirato in tutto e per tutto da altri programmi. Lo schema di gioco è quello di Operation Thunderbolt et similia, mentre la grafica è stata fortemente ispirata da Alien e anche il sonoro ha qualcosa di familiare.
Sebbene sia una conversione abbastanza riuscita, il gioco a mio parere viene rovinato dalle lunghe pause di caricamento. E' addirittura maggiore il tempo che si passa a fissare il monitor che quello di gioco effettivo. Quasi mi dimenticavo di dire la cosa più importante, è dannatamente difficile, gli alieni sono troppo duri a morire e prima che li avrete eliminati vi avranno sicuramente tirato una zampata sul collo. Tirando le debite conclusioni si tratta nel complesso di un gioco divertente, ma nonostante la novità dell'ambientazione spaziale non credo che questa sia sufficiente a conferire nuovo fascino a un genere di giochi ormai troppo inflazionato. Solo per fanatici sparadistruttori.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE **80%**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Via Tavazzano n.ro 14
Tel. 33001568 - Fax 33002054
Orario: lun. 15.30 - 19.30
mar./sab. 9.00 - 12.30 15.30-19.30
BANCOMAT IN NEGOZIO

FINANZIAMENTI IMMEDIATI SENZA ANTICIPO

PREVENTIVI PERSONALIZZATI 286-386-486
A TUTTI GLI ACQUIRENTI PC IN REGALO
UNA T-SHIRT IN COTONE 100%
TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

Espandi la RAM o l'HARD - DISK
CHIEDICI UN PREVENTIVO!!!
Modifica il tuo computer!!
da XT ad AT
da 286 a 386
da 386 a 486

I 286

IDEA TESI '92
Computer 286 16 MHz (LM 20 MHz) espandibile a 4 MB ram su piastra
1 MB ram
1 disk drive da 3" 1/2 o da 5" 1/4
1 hard disk 40 MB con controller AT-bus
1 scheda grafica VGA 800 x 600 da 256 kb
2 seriali + 1 parallela
1 tastiera estesa 101 tasti italiana o americana
1 mouse Microsoft compatibile
1 monitor VGA monocromatico a fosfori bianchi
Lit. 1.399.000

IDEA SCUOLA '92
Computer 286 16 MHz (LM 20 MHz) espandibile a 4 MB ram su piastra
1 MB ram
1 disk drive da 3" 1/2 o da 5" 1/4
1 hard disk 40 MB con controller AT-bus
1 scheda grafica VGA 800 x 600 da 256 kb
2 seriali + 1 parallela
1 tastiera estesa 101 tasti italiana o americana
1 mouse Microsoft compatibile
1 monitor VGA colori 640 x 480
Lit. 1.699.000

IDEA SCUOLA LUSSO '92
Computer 286 16 MHz (LM 20 MHz) espandibile a 4 MB ram su piastra
1 MB ram
1 disk drive da 3" 1/2 o da 5" 1/4
1 hard disk 40 MB con controller AT-bus
1 scheda grafica VGA 1024 x 768 da 512 kb
2 seriali + 1 parallela
1 tastiera estesa 101 tasti italiana o americana
1 mouse Microsoft compatibile
1 monitor VGA colori 1024 x 768
Lit. 1.950.000

Amiga 500 Plus ..... L. 699.000

I 386

TESI PROFESSIONAL '92
Computer 386 SX 16 MHz (LM 20 MHz) espandibile a 8 MB ram su piastra
1 MB ram
1 disk drive da 3" 1/2 o da 5" 1/4
1 hard disk 40 MB con controller AT-bus
1 scheda grafica VGA 800 x 600 da 256 kb
2 seriali + 1 parallela
1 tastiera estesa 101 tasti italiana o americana
1 mouse Microsoft compatibile
1 monitor VGA monocromatico a fosfori bianchi
Lit. 1.599.000

TESI PROFESSIONAL COLORI '92
Computer 386 SX 16 MHz (LM 20 MHz) espandibile a 8 MB ram su piastra
1 MB ram
1 disk drive da 3" 1/2 o da 5" 1/4
1 hard disk 40 MB con controller AT-bus
1 scheda grafica VGA 800 x 600 da 256 kb
2 seriali + 1 parallela
1 tastiera estesa 101 tasti italiana o americana
1 mouse Microsoft compatibile
1 monitor VGA colori 640 x 480
Lit. 1.999.000

IDEA SCUOLA LUSSO '92
Computer 386 16 MHz (LM 20 MHz) espandibile a 8 MB ram su piastra
1 MB ram
1 disk drive da 3" 1/2 o da 5" 1/4
1 hard disk 40 MB con controller AT-bus
1 scheda grafica VGA 1024 x 768 da 512 kb
2 seriali + 1 parallela
1 tastiera estesa 101 tasti italiana o americana
1 mouse Microsoft compatibile
1 monitor VGA colori 1024 x 768
Lit. 2.199.000

IDEA UFFICIO '92
Computer 386 33 MHz (LM 60 MHz) espandibile a 8 MB ram su piastra
1 MB ram
1 disk drive da 3" 1/2 o da 5" 1/4
1 hard disk 40 MB con controller AT-bus
1 scheda grafica VGA 800 x 600 da 256 kb
2 seriali + 1 parallela
1 tastiera estesa 101 tasti italiana o americana
1 mouse Microsoft compatibile
1 monitor VGA monocromatico a fosfori bianchi
Lit. 2.359.000

IDEA UFFICIO COLORE '92
Computer 386 33 MHz (LM 60 MHz) espandibile a 8 MB ram su piastra
1 MB ram
1 disk drive da 3" 1/2 o da 5" 1/4
1 hard disk 40 MB con controller AT-bus
1 scheda grafica VGA 800 x 600 da 256 kb
2 seriali + 1 parallela
1 tastiera estesa 101 tasti italiana o americana
1 mouse Microsoft compatibile
1 monitor VGA colori 640 x 480
Lit. 2.759.000

IDEA UFFICIO COLORE LUSSO '92
Computer 386 33 MHz (LM 60 MHz) espandibile a 8 MB ram su piastra
2 MB ram
1 disk drive da 3" 1/2 o da 5" 1/4
1 hard disk 40 MB con controller AT-bus
1 scheda grafica VGA 1024 x 768 da 512 kb
2 seriali + 1 parellela
1 tastiera estesa 101 tasti italiana o americana
1 mouse Microsoft compatibile
1 monitor VGA colori 1024 x 768
Lit. 2.899.000

Monitor Colori Stereo ... L. 435.000

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STEFANO GALLARINI E FABRIZIO GATTA CONDUCONO LA 3a EDIZIONE DI

PRIMODISCO

Primodisco è la manifestazione televisiva riservata ai nuovi talenti della musica leggera italiana e dello spettacolo. Se hai fra i 14 e i 30 anni e sei cantante, cantautore, strumentista, gruppo musicale, comico, imitatore, fantasista o show-girl invia il tagliando allegato all'associazione unito alla ricevuta (o fotocopia) di versamento di lire 50.000 effettuato con vaglia postale intestato ad: AGAI Ass. Giovani Artisti Italiani - C.ne Clodia, 36/b - 00195 ROMA, per spese organizzative, una foto a colori, un VHS o una cassetta contenente ciò che vuoi esibire e un breve curriculum vitae.

Se vuoi ricevere il bando di concorso o desideri avere maggiori chiarimenti, telefonaci pure:

AGAI - Associazione Giovani Aritisti Italiani
Circonvallazione Clodia 36/B
00195 ROMA
Tel. 06/31.54.90 - Fax 06/38.06.27

SCHEDA D'ISCRIZIONE

lo sottoscritto/a .....
nato/a .....il.....
nazionalità.....
residente a .....
via .....cap. .....
prov. .....tel.....

(scrivere in stampatello)

Chiedo di essere iscritto alla 3a edizione di "Primodisco" Festival dei Giovani in qualità di:

O CANTANTE O SHOWGIRL
O CANTAUTORE O GRUPPO MUSICALE
O COMICO O FANTASISTA
O STRUMENTISTA O IMITATORE

Iscritto alla SIAE OSI ONO

Qualifica.....

ASTIGAMES

Commodore Point

SOFT center

Tutte le ultime novità per:

AMIGA e PC COMPATIBILI

メガドライブのハイパーアタッチメント
SEGA GAME GEAR / MEGA DRIVE

Nintendo
GAMEBOY

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

C.so Alfieri 26 - 14100 ASTI
☎ (0141) 436853

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

O.T.S. ELECTRONICS

Commodore AMIGA

Il più qualificato Amiga Center della Capitale
Il primo service di stampa a colori professionale

AMIGA 3000 Mod. 25/50 6MB
GVP Impact Vision 24
Il più avanzato sistema per il Desktop Video Professionale
Lire 6.500.000 + I.v.a

AMIGA 500 Plus
GVP HD 8+ IMPACT II
HD 52MB + 2MB RAM
LIRE 1.580.000 + i.v.a

O.T.S. Electronics S.r.l.
Via del Gelsi, 130/B Tel. 06-25.97.209
Via A. Romano, 3 Tel. 06-32.32.892
Roma

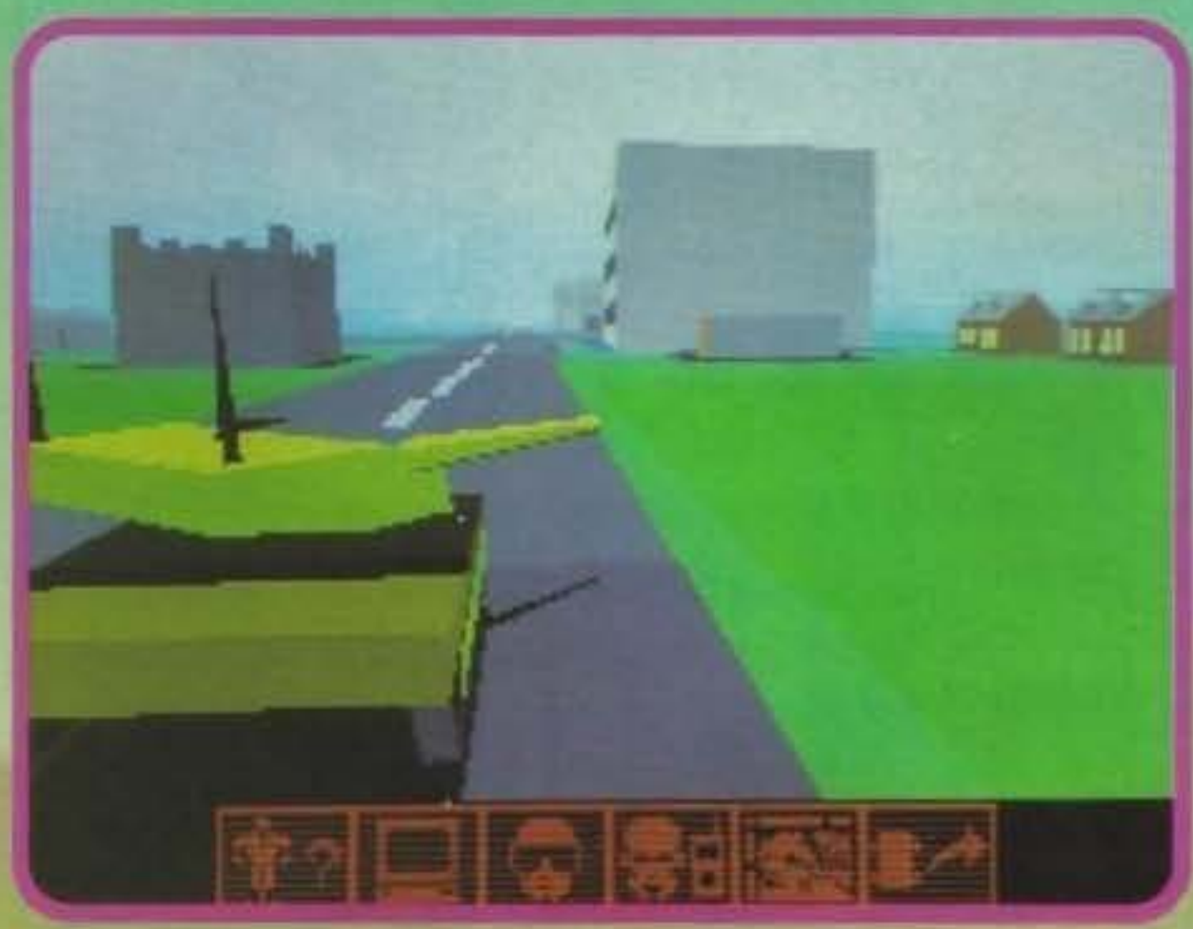
GVP POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765299 - FAX (051) 765252

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

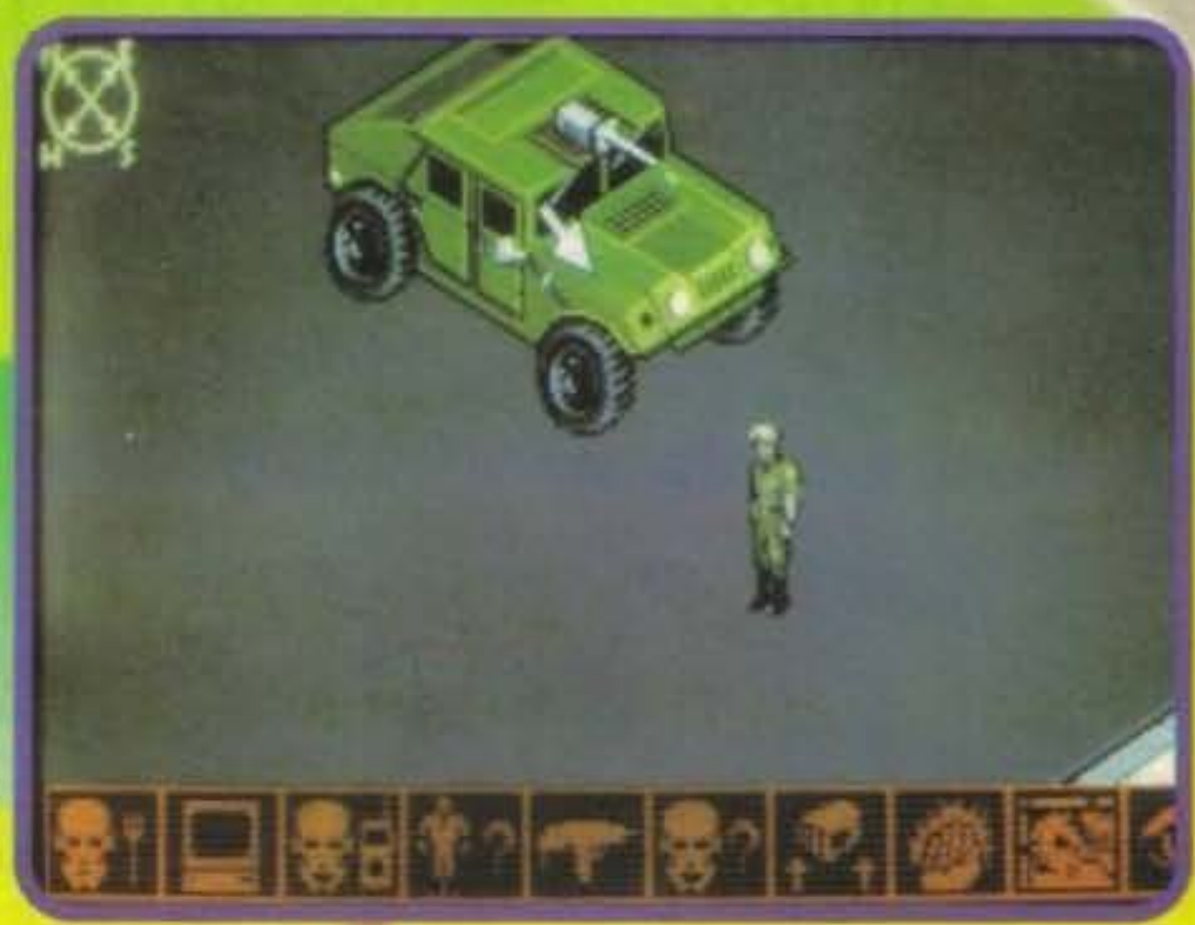
http://www.oldgamesitalia.net/



TWIL 2 0

Nonostante le due pagine di preview dedicate all'Empire sul numero sc perché le foto assomigliano incredibilmente a quelle che noi abbiamo chi abbiamo fatto un po' di confusione, le foto pubblicate non erano quelle g di recuperare quanto più tempestivamente possibile con un box che do

Il dubbio è ancora irrisolto, ma assilla da tempo le nostre menti: come sarà l'uomo del 2000? Cosa porterà di nuovo il passaggio di millennio? Secondo molti non cambierà un bel niente, o meglio cambierà come potrebbe cambiare da un anno qualsiasi a un altro anno qualsiasi (due numeri a caso? dal '91 al '92).
"Anno nuovo, vita nuova"? Sì, ma con giudizio.
Secondo altri l'uomo farà notevoli passi avanti nella scienza e nella tecnica e, chissà, anche nella medicina. Mancavano solo i pessimisti sfegatati che vedono il futuro prossimo nero come la pece o giù di lì: terza guerra mondiale con largo utilizzo di testate nucleari, strato di ozono distrutto, invasione degli U.F.O. e via di questo passo. Tra questi megapessimisti, a quanto pare, figura la Empire, che col suo Twilight 2000 ci annuncia la Terza Guerra come già consumata da due o tre anni. E, quel che è peggio, che la pace non regna ancora nel mondo e, soprattutto, in Europa. Pare infatti che un certo barone pazzoide di nome Czarny abbia invaso la Polonia e stia sottoponendo i pochi sopravvissuti alla guerra nucleare a vessazioni e tormenti incredibili.
In un clima tanto allegro manca solo qualcuno che si metta in testa di raddrizzare i torti e sistemare il cattivo barone una volta per tutte (o fino al prossimo Twilight "numero a caso"). Ma anche questo dettaglio è pressoché risolto: quel qualcuno c'è già e siete voi.
Bene! Così vi tocca tirare fuori un bel plotone di 20 uomini massimo, possibilmente non interamente composto da guerrafondai sfegatati, ma anche da medici, laureati in lingue e così via.
Di ogni uomo, infatti, si possono definire un mucchio di caratteristiche e di abilità particolari oltre che un passato in qualche ruolo militare o professione civile.
Va comunque chiarito che solo quattro uomini alla volta possono prendere parte attiva ad ogni singolo incarico (e se proprio insistete, potete mandarne anche solo uno: io l'ho fatto, e ha anche steso tutti nella seconda missione), anche perché solo il leader sarà sotto i vostri controlli (e occhi) durante tutte le fasi a piedi nello scenario in assonometria. Gli altri salteranno fuori solo durante i combattimenti e saranno comunque pilotati dal computer.
All'inizio del gioco l'unico mezzo a vostra disposizione sarà il "cavallo di San Francesco" (scarpinate, gente, scarpinate), ma per fortuna non sarete obbligati a rivivere di persona i lunghi viaggetti da un luogo all'altro. Il vostro computer da polso (o quel che è) vi permette di saltare istantaneamente queste noiose fasi, lasciandovi solo il fastidio di percorrere a piedi le distanze all'interno di un quadrante della mappa globale (per parlare un po' più chiaro, piccoli villaggi e simili).
In seguito, sia che vi tocchi raccogliere quell'oggetto, salvare quell'ostaggio, ammazzare quei soldati, distruggere



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IGHT 0 0

on abbiamo nemmeno menzionato questo Twilight 2000, come mai? Forse o Campaign, che però non risulta essere ancora disponibile. Lo ammettiamo, o meglio: non erano del gioco giusto... Niente paura però! Abbiamo cercato trovare da qualche parte all'interno di questa stessa recensione.

Niente da dire: l'impatto iniziale è davvero buono. Il gioco stupisce subito per la sua accuratezza nella parte relativa alla creazione e gestione dei personaggi e del relativo equipaggiamento. Ogni plotone, infatti, può consistere di venti uomini, e ognuno di essi è caratterizzato da una caterva di parametri e può essere poi preparato per le missioni scegliendo armi, vestiti e altri aggeggi strani da un arsenale veramente enorme. Tanto per fare un minuscolo paragone i parametri di Buck Rogers, che già erano piuttosto numerosi e un po' assillanti, sono decisamente di meno. Niente paura, però! Nessuno vi ha chiesto di perdere ore a definire un manipolo di uomini vincenti: c'è già un bel plotone completo su disco che aspetta solo di essere caricato da qualche "pigrone". Peccato che poi, una volta entrati veramente in qualche missione, l'impressione cambia abbastanza radicalmente: lo scenario in 2D (e mezzo) è monotono e tecnicamente mal realizzato, vista la mancanza di scroll, la lentezza dei cambiamenti di schermata e le animazioni bruttacce. Il 3D, invece, si salva: un po' lento e scattoso, ma decentemente giocabile. Ma è nei combattimenti in 2D che il gioco tradisce tutte le sue origini da gioco da tavolo. Niente azione, ma solo pallide ricostruzioni di duelli a distanza: decisamente peggio del già tanto vituperato sistema di combattimento di Buck Rogers. Certo, la trama non è male e le missioni offrono una difficoltà crescente, ma bisogna saper superare alcuni momenti di confusione e di noia nelle prime azioni belliche prima di poterlo apprezzare.

quel mezzo bellico, ecc., vi capiterà d'andare dal comandante in capo del villaggio che, spesso volentieri, vi regalerà un mezzo nuovo, sia esso un camion, una jeep o un carro armato.
E allora e solo allora potrete giocare in 3D, fermo restando che, cosa molto strana, i soldati non si vedono neanche, ma solo i mezzi nemici. Ovvero: uomini contro uomini, cannoni contro cannoni. Ma adesso tocca a voi, pazzi guerrafondai, che avete accettato di intervenire in una simile guerriglia! G.B.

CAMPAIGN

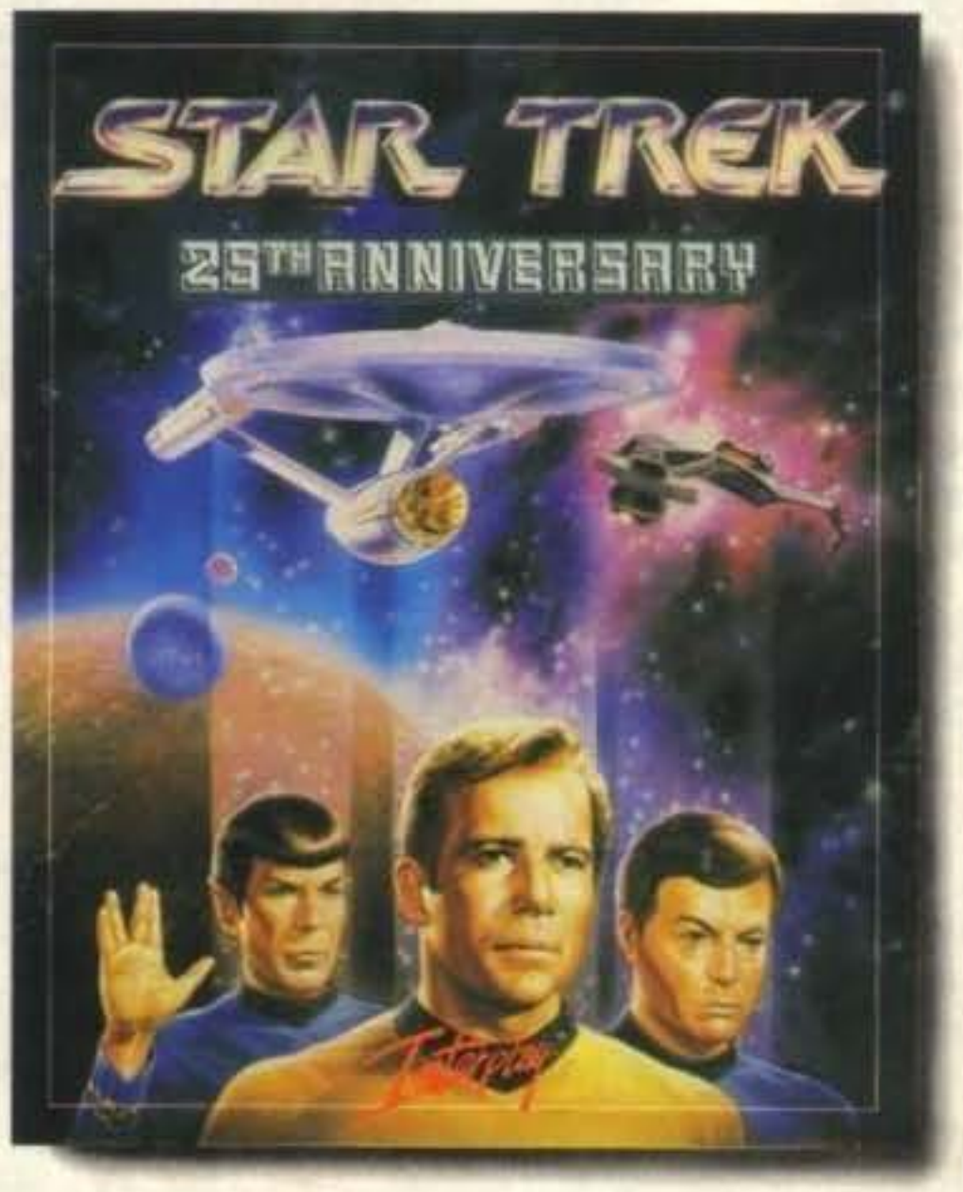
Scusandoci per la toppata del numero scorso, possiamo finalmente mostrarvi un paio di foto del "vero" Campaign, che contiamo comunque di recensire in uno dei prossimi numeri.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL VIAGGIO CONTINUA!

STAR TREK: 25th Anniversary™.



Allaccia le cinture, metti il sedile in posizione eretta ed accantona tutti gli altri giochi per computer. Stai per pilotare una Nave Stellare della Federazione, diretta all'esplorazione di nuovi mondi e di nuove civiltà, attraverso l'ultima frontiera.

STAR TREK: 25th Anniversary combina un simulatore di volo spaziale 3D con una grande varietà di avventure stile gioco di ruolo, per creare un avvincente gioco di esplorazione galattica.

Vestirai i panni di James T. Kirk e farai l'entusiasmante esperienza di condurre la U.S.S. Enterprise™ usando i nuovi e stupefacenti modelli grafici digitalizzati della Interplay. Avrai il controllo dei siluri fotonici, degli scudi protettivi, delle comunicazioni e della guida iperspaziale in maniera talmente realistica che ti verrà il mal d'aria!

Analizza ed esplora centinaia di mondi frattali e partecipa alle spedizioni di atterraggio inviate sul pianeta per effettuare i rilevamenti topografici e comunicare con le razze aliene. Usa il Teletrasporto per risalire a bordo dell'U.S.S. Enterprise™ e continua l'esplorazione del cosmo nella più fantastica delle avventure.

Screenshots versione MS-DOS

- *Grafica VGA a 256 colori*
- *Migliaia di scene di azioni spaziali 3D digitalizzate*
- *Comunica con dozzine di razze aliene*
- *Conduci Kirk, Spock e Bones nell'esplorazione di nuovi mondi*
- *Colonna musicale completa con effetti sonori digitalizzati tratti dalla serie e gestione delle principali schede sonore*
- *Interfaccia ad icone punta e clicca, semplice da usare*

Interplay™

Disponibile per PC

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CTO per Amiga L. 59.900

BIT IN THE MAGIC CASTLE

C'era una volta un arciere che per errore abbattè un falco appartenente a un potentissimo mago e a causa di questo misfatto venne trasformato in bruco.
Cos'è questa storia? Ma quella di un'avventura Made In Italy prodotta dalla CTO, naturalmente! Benvenuti nel castello.

In quest'avventura firmata CTO vestite i panni di BIT, un bruco dalla storia molto particolare, visto che prima di essere tale (e non per la teoria della reincarnazione) era un arciere come molti destinato però ad essere perseguito dalla malasorte a causa di un errore di caccia. Il vostro compito (ovvero quello del bruco) è di riuscire a trovare la chiave del castello nel quale siete entrati e i cinque pezzi di una formula chimica che sarà in grado di ritrasformare l'animale in essere umano (quindi in un animale di genere diverso).
Per fare questo avete a disposizione... il vostro naso! Sì, perché Bit In The Magic Castle è un'avventura interattiva a icone e poiché non avete le braccia e le gambe, potrete semplicemente utilizzare o esaminare gli oggetti grazie al vostro nasone rotondo, e al joystick, naturalmente.
I movimenti all'interno del castello e fuori sono dettati da quelli del joystick, ovviamente, mentre le azioni sono rappresentate da dieci icone che appaiono premendo il tasto di fuoco; molte di queste hanno funzioni diverse a seconda se il vostro naso sta toccando o meno un oggetto. Per esempio l'icona "occhi" serve per descrivere la stanza nella quale vi trovate, ma se quando utilizzate quest'icona il vostro naso è a contatto con un oggetto, allora ne otterrete una descrizione dettagliata. L'icona "usa" può servire per usare l'oggetto a contatto col naso o per usare una cosa appartenente al vostro inventario. Poi troviamo l'icona "prendi", quella "lascia", l'icona "apri" e il suo opposto "chiudi", l'icona "aziona", quella "mangia" (anche i bruchi hanno fame), l'icona "indossa" e infine quella dell'inventario. Grazie a questi verbi, e alla vostra astuzia (e intelligenza), riuscirete a scovare la chiave del castello e a trovare i cinque ingredienti magici utili a portare a termine la vostra avventura. Per la verità all'interno del castello non c'è molto da fare, se non dare un'occhiata in giro, raccogliere oggetti, mangiare ed eventualmente giocare con i videogames o col biliardo che trovate nella stanza dei giochi (raccogliete prima i gettoni, la stecca e la biglia, altrimenti non potrete giocare!). Le cose si fanno più complicate dopo, ma comunque la semplicità d'uso dell'interfaccia utente e gli aiuti che lo stesso bruco vi darà di volta in volta, dovrebbero rendere piuttosto facili le ricerche. Insomma, joystick alla mano (ne troverete uno in omaggio all'interno della confezione!) cominciate pure la vostra ricerca; ci ritroviamo poi nel bosco, questa volta a caccia di farfalle... ma senza catturare per errore Campanellino di Peter Pan, naturalmente!

Stefano Gallarini

Prima cosa permettetemi di fare alcune osservazioni. Il gioco si svolge attorno all'anno mille e all'interno del castello c'è di tutto: dai videogames alle segreterie telefoniche, dai televisri agli stereo; ho l'impressione che ci troviamo difronte a una cozzaglia di elementi e che i programmatori abbiano perso completamente l'atmosfera del gioco. Il primissimo ingrediente di un'avventura è proprio l'atmosfera; come in un film il giocatore deve sentirsi "dentro" la storia, tutto deve fargli vivere la situazione, altrimenti non ci sarà mai emozione. Prendete a esempio le avventure LucasFilm, quelle Sierra o ancora le più vecchie (ma sempre affascinanti) avventure testuali firmate Infocom, quella è atmosfera. Una seconda osservazione la faccio invece alla trama: la parte all'interno del castello è piuttosto noiosa, non c'è quasi niente da fare se non guardare e prendere oggetti, pochi gli enigmi e dispersiva la mappa. Si finisce per visitare trenta stanze diverse e non essersi divertiti nemmeno un po'. L'ultima osservazione la faccio sul lato tecnico: scegliere come personaggio un bruco ha evitato ai programmatori ogni parte d'azione del personaggio (non ha braccia e gambe!) e quindi anche dal punto di vista visivo non si è molto appagati. E i pregi? Bhe, per prima cosa direi che è un'avventura italiana e quindi ben comprensibile da tutti. Poi è molto semplice da giocare e quindi si adatta benissimo anche ai più piccoli (ai quali la consiglierei), infine la grafica, pur se non animata, è colorata e ricca di particolari (l'idea di fare dei videogames giocabili all'interno dell'avventura stessa è encomiabile) e quindi credo che possa piacere molto, soprattutto ai più piccoli. Insomma, mi spiace per aver dovuto bastonare un po' il prodotto, ma in un clima di altissimo livello di programmazione, questo genere di avventure sa un po' di "casalingo", proprio come i tortellini, infatti nella confezione c'è anche il ripieno... un joystick in omaggio! Ah, a proposito di tortellini, personalmente, non vedo l'ora di mangiarli con voi a Bologna... o magari a Villa Zarri! Buon appeti... emh, buona caccia!

TECNICA:	😐
GIOCABILITA':	😐
INNOVAZIONE:	😐

GLOBALE 70%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOLOGNA - VIA MURRI 73 - TEL. 051 6236650
BOLOGNA - VIA S.STEFANO 30/2 - TEL. 051 224833
BOLOGNA - VIA LOMBARDI 43 - TEL. 051 361870

GRANDE EMPORIO STERLINO

C 64
AMIGA
PC COMPATIBILI

LINX - GAME BOY - GAME GEAR
SEGA MEGADRIVE - SUPERFAMICOM
SEGA MASTER SYSTEM - NINTENDO

COMPUTER CENTER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Millenium per AMIGA

STEEL EMPIRE

Avete una somma di denaro abbastanza considerevole, un potere quasi assoluto e un intero pianeta deserto a disposizione da conquistare. Cosa c'è che non va? Che ce ne sono altri quattro come voi...

E qui le cose cominciano a complicarsi, perché ognuno vuole le terre più ricche, l'erba del vicino è sempre la più verde, non desiderare la donna d'altri, scrivi la tua recensione in tempo (questo forse non c'entra molto con la storia...) e così via. A questo punto come si può risolvere la questione? Ma alla buona vecchia maniera di noi (si fa per dire) umani, no? Con una bella, lunga, cruenta e crudele guerra! Solo che per combatterla, questa volta, dovrete costruirvi delle divisioni di soldati meccanici: corazzati e armati di tutto punto sono ai vostri ordini e non c'è limite al loro numero, se non le dimensioni del vostro capitale. Questo è lo spirito del gioco; il corpo invece si articola in tre parti principali: la guerra completa (con tanto di combattimenti, che potrete comunque saltare), una guerra solamente strategica e un "allenamento" al combattimento con i mech. Nei primi due casi possono partecipare da un minimo di due a un massimo di cinque giocatori, di cui almeno uno deve essere controllato da un umano (non prendetevela con me, è scritto proprio così; io ci ho potuto giocare solo perché dovevo scriverne la recensione). Dopo aver inserito il nome, aver scelto il livello di cattiveria dei giocatori controllati dal computer e il tipo di pianeta su cui giocare (povero, medio, ricco) vi ritroverete con un territorio e una somma di denaro che dovrete saper investire il meglio possibile nella vostra espansione. Ci sarà da costruire una fabbrica per mech, inviare i robot costruiti a occupare terre in modo che possiate avere una rendita sempre maggiore e via discorrendo. I problemi iniziano quando ci sarà qualcun altro a contendervi una certa area di gioco; a questo punto entrano in scena i fidi mech da combattimento e lo schermo viene diviso in due parti: i due terzi superiori mostrano i due schieramenti di mech avversari, il terzo inferiore mostra le armi del mech corrente e i diversi radar. E diamo inizio alle danze: cannoni al neutrino da una parte, missili teleguidati dall'altra, laser di diversa potenza, cannoni automatici, sputi, palline da tennis, alitate varie; tutto è permesso in nome della colonizzazione. E un'altra volta si è fatto mattino in redazione; mancava solo Max, che era a casa a curarsi le ferite dopo l'incontro di wrestling col sottoscritto. Ma non ti preoccupare, o amato caporedattore, JH e io abbiamo pensato a te mentre riducevamo le roccaforti del computer a mucchietti di cenere fumante e ci spargevamo sopra il sale delle nostre lacrime. Dormi sonni tranquilli, tanto non saprai quando arriveremo con i nostri mech, se non quando sarà troppo tardi. Buonanotte.
Alex

Steel Empire è uno dei pochi giochi su Amy che parlano di Mech. Una serie completamente differente da quella che popola la saga di Battletech ma non per questo meno varia o letale. Ci sono anche elementi di strategia e (a livello elementare) di pianificazione economica (bisogna decidere per esempio che robot costruire nelle fabbriche, che territori conquistare, se aspettare e racimolare denaro per costruire un'altra fabbrica o usare i soldi per fabbricare mech adesso). Ben congegnato come gioco, non molto profondo e mediamente impegnativo. Un buon passatempo per chi ama "pianificare" con alcuni intermezzi d'azione (i combattimenti fra le varie unità di mech). Abbastanza bello, comunque, da tenere JH e me incollati allo schermo per qualche ora (beh, per essere precisi dalle due alle sei del mattino, in redazione) e quindi decisamente accattivante.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
84%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Distribuzione Esclusiva
CTO

BIT in the magic castle

CONFEZIONE CONTENENTE JOYSTICK

AVVENTURA PER AMIGA IN ITALIANO
INTERAMENTE GIOCABILE DA JOYSTICK

C.R.D.
1991

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INFOGRAMES per Atari ST L. 69.000 , per Amiga L. 59.900

Alcatraz, la più sicura prigione del mondo: è infatti risaputo come sia praticamente impossibile fuggire da essa, ma avete mai pensato quanto potrebbe essere difficile riuscire ad entrarci?

ALCATRAZ

Per quanto possa sembrare strano, nel 1996 Alcatraz è finita nelle mani di un mercenario senza scrupoli che ha sfruttato la non proprio raccomandabile mano d'opera presente per organizzarsi un'armata personale, grazie alla quale gestire i suoi loschi traffici comprendenti lo spaccio della droga e il riciclaggio dei soldi falsi. Logicamente il governo americano ha dovuto reagire a queste circostanze di cose, preparando un gruppo d'assalto speciale per sventare i criminosi piani del suddetto mercenario; come da prassi siete voi i prescelti per interpretare la parte dei due eroici soldati che si "insinueranno" nella ex-prigione. Precisiamo infatti che gli eroi della missione sono due, il gioco può essere giocato contemporaneamente con un amico oppure in solitaria, tenendo sotto controllo entrambi i personaggi (se quindi avete una terza mano e un secondo cervello questo è il gioco che fa per voi!).

L'incarico consiste nel penetrare le difese esterne, entrare nel primo palazzo, rubare dei documenti che provano la colpevolezza del nemico, farsi a piedi qualche altro chilometro, entrare in un secondo palazzo, distruggere le riserve di droga e denaro falso, arrivare vivi al terzo palazzo e scalarlo mentre un paio di cecchini vi sparano, trovar il fatidico genio malefico che ha organizzato il tutto, raggiungere di corsa l'elicottero che vi aspetta sulla spiaggia (... E qui arriva il bello!) senza farvi uccidere dalla numerose guardie, guardoni, cani, bombe, bomboloni e bignè giganti, senza arrivare in ritardo all'appuntamento con l'aereomobile stesso (si sa, mai tirare pacchi ai piloti: sono più scontrosi delle donne!), senza finire le scarse munizioni e soprattutto senza smettere di masticare una Big Bubble alla fragola (o facoltativamente per i palati più fini, una Fruit Joy gusto assortito). Arduo? Impossibile? Patologicamente incompatibile? No, proprio per niente, anzi credo che il più grande difetto del programma sia appunto la sua facilità (comunque ne parliamo nel commento).

Il gioco è suddiviso in tre differenti scene arcade: quelle di spostamento tra un edificio e l'altro, quelle di ricerca dentro i palazzi stessi e quelle di arrampicamento su i muri esterni di quest'ultimi. Nelle prime lo schermo è diviso orizzontalmente in due parti, una per ogni giocatore, e voi dovete muovervi rapidamente facendo fuori i vari nemici che incontrerete, raccogliendo possibilmente le armi che faranno cadere. Specialmente quando giocate da soli, diventerà spesso necessario nascondere periodicamente un vostro personaggio nelle fronde (o nell'oscurità) per poter prendere sotto controllo l'altro, ma questa operazione ritorna utile anche per evitare alcuni avversari più ostici o per cambiare il tipo di arma che volete correntemente usare. Le scene nei palazzi sono viste in prospettiva diretta (anche qui con lo schermo diviso in due) e, consultando la mappa, dovete cercare la stanza giusta dove a seconda della missione si trovano i documenti o i depositi, stando ben attenti alle varie guardie che gironzolano per i corridoi e a quelle che vi aspettano dietro le porte delle camere stesse. La parte tecnicamente e graficamente più riuscita è comunque quella in cui vi troverete appesi ai muri del terzo palazzo dove, smanettando furiosamente il joystick o usando accuratamente il pulsante di gioco, dovrete far salire o scendere il vostro personaggio evitando di volare o di essere illuminati dai riflettori che sorvegliano le pareti.

Se riuscirete a portare a termine i vari incarichi affidativi nel tempo limite di due ore e ce la farete ad arrivare vivi all'elicottero, sarete finalmente ritrasportati sani e salvi al vostro quartier generale, dove otterrete un punteggio in percentuale a seconda dell'esito della missione. Tutto qui? Eh sì, purtroppo è tutto qui. LUKE

Amiga

Devo dire che anche se la grafica non è niente di particolare, il gioco piace e colpisce subito, principalmente per le sue qualità di semplicità e immediatezza; mi sono divertito parecchio ad andare in giro eliminando nemici con il lancia fiamme e cercando l'oggetto giusto tra le varie stanze (forse perché il concetto che sta alla base del gioco è così semplice che per poterci giocare vi basta fare affidamento al massimo si un paio un paio di cellule cerebrali)(hai evidentemente dato fondo a tutte le tue energie... NdMax), e la possibilità di avventurarsi con un amico accresce sicuramente il "sollazzo". Comunque il grosso problema sta proprio nella difficoltà del programma: all'inizio, nel menu delle opzioni, potete sceglierne il livello, in cui il primo è elementare, quello medio è semplice e quello difficile non è di sicuro impossibile, e comunque credo proprio che questo non sia il genere di gioco che si rigioca volentieri dopo che lo avete finito un paio di volte. Peccato, una buona idea sfruttata anche bene, ma forse così elementare da poter soddisfare a lungo i gusti di ben pochi

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
77%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594
FAX 0142.782112

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

TEL.

GM 91/9

PREZZI GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	750	680	650
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	550	520	480
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	1000	970	800
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1300	1200	1100

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI	L. 15.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500	L. 60.000
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA	L. 700
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE	L. 500
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2	L. 36.000
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4	L. 8.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 3.800 — 180'' L. 4.300
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI BOOT FORMATTATI AMIGA	L. 1.300

MAXI DISK CONVERTER UTILIZZATO PER CONVERTIRE UN NORMALE DISCO DA 720K IN UN DISCO HD 1,4 M. PRATICANDO IL SECONDO FORO. **L. 55.000**

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

VIDEO GAMES

Videogiochi originali per
AMSTRAD - ATARI - AMIGA - C64 - SEGA - NINTENDO - GAMEBOY - LYNX - IBM

ARRIVI SETTIMANALI

SOFT center

MOUSE - CLOCHE - SIMULATORI DI VOLO - PENNE OTTICHE - DRIVER - FLOPPY DISK- STAMPANTI- MODULATORI - ESPANSIONI - SCHEDE GRAFICHE -INTERFACCE MIDI - DIGITALIZZATORI AUDIO/ VIDEO - MONITORS - CAVETTERIA - ACCESSORI - *OLTRE 100 MODELLI DI JOYSTICK*

VIDEO GAMES

SASSARI - Via dei Mille n° 15/17 Tel. 079/234724 - Fax 079/230060 - P.zza Azuni n° 12

SOFTWARE ORIGINALE

AMIGA e P.C.
NINTENDO SUPERFAMICOM
SEGA MEGA DRIVE

Via Canepari, 183 R. - Tel. 010/445827
GENOVA - RIVAROLO

A VERCELLI
Via Scalise ,5 - tel. 0161/54793
commodore
C 64 - AMIGA 500 plus - 2000
PC 80286 - 80386 - 80486

SOFT CENTER
Videogames e Softwar originali
LEADER, CTO, SOFTEL

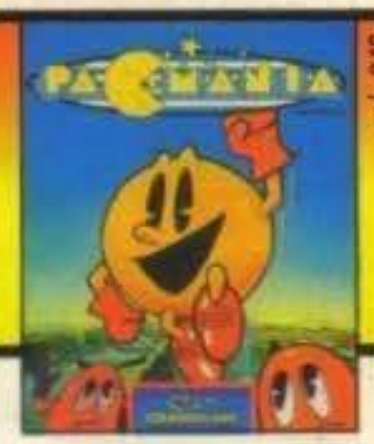
PC MS DOS OLIDATA
PERIFERICHE, ACCESSORI, FLOPPY-DSK
TUTTO A PREZZI INTERESSANTI

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HAI UN'AMIGA?
FERMATI...E LEGGI QUESTA PAGINA!!



cod. 048
L. 29.000 L. 6.000

REGALO!

AD OGNI NUOVO SOCIO LA BELLISSIMA **T-SHIRT**

cod. 095
L. 29.900 L. 6.000

cod. 093
L. 49.900 L. 9.000

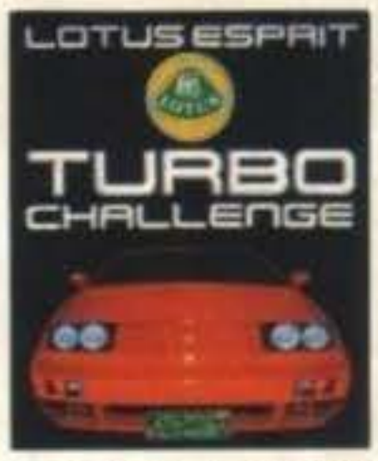
cod. 094
L. 29.900 L. 6.000

cod. 033
L. 49.000 L. 9.000

cod. 064
L. 39.000 L. 12.000

cod. 100
L. 29.000 L. 6.000

cod. 034
L. 49.000 L. 9.000



cod. 092
L. 49.900 L. 15.000

cod. 006
L. 29.900 L. 6.000

cod. 090
L. 29.000 L. 9.000

SCEGLI 3 GIOCHI A PARTIRE DA L. 6.000 L'UNO!

TUTTI I GIOCHI SONO RIGOROSAMENTE ORIGINALI.

TGM **MODULO DI ASSOCIAZIONE**

sì, desidero diventare Socio del FUN CLUB e ricevere i videogiochi da me indicati qui sotto. Ho preso visione delle condizioni d'adesione e dei vantaggi che mi garantisce **Fun Club**. Dichiaro di accettare espressamente l'invio bimestrale automatico del gioco denominato "best seller" o di effettuare un acquisto minimo di L. 29.000 (+ L. 4.000 spese di spedizione)

Indico in questi spazi i numeri di codice dei videogiochi da me scelti /____/ /____/ /____/

Codice del titolo che mi sarà inviato qualora uno dei videogiochi risultasse esaurito /____/

Pagherò in contrassegno al ricevimento della merce

Cognome _____ Nome _____

Via _____ CAP _____

Località _____ Prov. _____

Tel. _____ / _____ Data _____

Firma _____ ETÀ _____
(di un genitore se minorenne)

Professione _____ Tipo di Amiga _____

Compila, ritaglia spedisci a:

FUN CLUB, VIA SANVITO SILVESTRO, 60 - 21100 VARESE

cod. 035
L. 49.000 L. 6.000

cod. 018
L. 29.000
L. 9.000

FUN CLUB® Amiga

FUN CLUB offre ai suoi soci l'opportunità di acquistare e ricevere a casa i migliori videogiochi di tutti i tempi. Una vasta scelta tra giochi di azione, simulazione, coin - op, avventura, sport, strategia, fantasy, utility ... tutti rigorosamente originali e corredati da istruzioni dettagliate. **PREZZI VANTAGGIOSI** con sconti a partire dal 20% fino al 50% e più. **UNA GRANDE OFFERTA** riservata ai nuovi soci. **3** videogiochi a scelta illustrati in questa pagina a prezzi incredibili. **ECCO COSA DEVI FARE**, compila, ritaglia e spedisci il coupon a fianco: riceverai gratuitamente, ogni 8 settimane circa, il catalogo che contiene titoli selezionati da un gruppo di esperti con dettagliate notizie ed informazioni per guidarti nella scelta dei tuoi videogiochi preferiti. Ogni due mesi il club ti propone il **IL BEST SELLER** scelto da noi. Se desideri riceverlo non devi fare assolutamente nulla, ti viene inviato automaticamente. Se invece vuoi ricevere un gioco diverso basterà comunicarlo al Club (anche per fax o telefono) entro la data indicata sul modulo d'ordine allegato al catalogo. Il Club ti chiede solo **UN PICCOLO IMPEGNO**, l'acquisto di 1 o più videogiochi a catalogo, per un valore minimo di L. 29.000 (+L. 4.000 di contributo spedizione) ogni due mesi. Ogni anno l'abbonamento ti sarà rinnovato gratuitamente. Per disdirlo non dovrai fare altro che comunicarcelo per raccomandata.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOMARK per Atari St, Amiga L. 59.900

RACE DRIVIN'

Provate a farvi una piccola domandina. Quale casa si è occupata di convertire Hard Drivin'? La Domark! E quale potrebbe ora prendersi cura del suo seguito? Mah, la Domark, per caso? Bravooo!

Come già saprete, Race Drivin' altro non è che la conversione del coin-op che furoreggiava e furoreggia ancora nelle sale giochi. Giusto per informarvi un pochino, attualmente va forte la nuova versione "Panorama" con tre schermi e qualche lievissimo miglioramento rispetto all'originale a video singolo (ad esempio le caratteristiche delle auto evidenziate sugli schermi laterali).

Inutile dire che una simile ostentazione di tecnica abbia tentato anche il sottoscritto: che volete? Il sedile, i tre schermi e tutte quelle altre diavolerie. Massì, proviamo!

Piccolo particolare: sono stato protagonista di una partita decisamente sfortunata non tanto perché ho fatto un giro da chiodi, quanto perché appena ho iniziato a giocare su questa nuova, fantasmagorica, versione "panoramica", il video centrale ha iniziato a proporre pasticci su pasticci, cumulatisi poi in un oscuramento pressoché totale.

E così mi sono ritrovato a guidare a memoria (eh, sì conoscevo già la pista originaria di Hard Drivin') utilizzando come riferimento i due schermi laterali che mostravano appena un pezzetto di pista a fianco. Di sicuro è stata la partita più demenziale mai capitatami e mi è quasi dispiaciuto non avere una cinepresa tra le mani (magari con tre obiettivi!).

Questa piccola disavventura difficilmente capiterà anche a voi e, soprattutto, sarà difficile che vi capiti in questa versione su computer a schermo singolo (a meno che abbiate un megatelevisore a schermi multipli come quelli sfoggiati da certe discoteche) proprio perché il codice ne è solo una vaga imitazione.

Cosa vi aspettate di trovare? Le stesse macchine e le stesse piste? Ci sono, tranquillamente. E la stessa velocità? Beh, adesso non correte troppo!

Dicevo: nel gioco sono presente tre vetture: la Testarossa originaria di

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Hard Drivin' (disegnata finalmente in modo decente) e battezzata Sportster, oltre a due macchine aggiuntive definite come Roadster e Speedster. La Roadster, il suo aspetto poco sportivo lo fa chiaramente capire, è la più lenta, ma anche la più facile da guidare. La Speedster, lo dice anche il nome, è la più veloce del lotto e il suo uso è più o meno consigliato in base alla vostra conoscenza del percorso.

Ovviamente tutte e tre sono disponibili con cambio manuale o automatico (chi è che stava per dire: "con catalizzatore"?) e nel primo caso le marce si selezionano con i rispettivi numeri sulla tastiera.

Il vostro obiettivo, naturalmente, è quello di scegliere una delle tre piste e fare un giro sufficientemente veloce da attirare la curiosità del detentore del record di turno, che si incavolerà come un matto e vi sfiderà pubblicamente ad un "testa a testa" nel caso riusciate a qualificarvi. Se poi riuscite pure a batterlo, tanto di cappello e liberi di cambiare pista (e avversario) a meno di non voler ritentare la stessa, ma con un tempo di qualifica ancora più basso.

Una piccola descrizione delle piste dovrebbe comunque chiarirvi le idee. La più facile (Autocross) è una banale serie di curve strette con qualche ostacolo fuori pista, ma niente di particolarmente difficile. Basta ricordarsi di andare piano e il tempo è assicurato. L'ideale per cominciare, ma finisce troppo in fretta.

C'è poi la pista originale, quella col doppio percorso "speed" e "stunt". Per chi non se la ricordasse bene, dirò che nell'ultimo percorso c'è il giro della morte, il salto del ponte levatoio e una parabolica sopraelevata, mentre nella parte "speed" solo una serie di curve da terza piena.

L'unica vera novità sarà dunque l'ultima pista, denominata non a caso Superstunt, per la presenza di ogni genere di diavolerie per farvi perdere il controllo. Si va da banalissime strade montane piene di tornanti a un salto con piattaforma di atterraggio disassata al giro della morte col tratto superiore interrotto al terribile giro a vite e non so cos'altro ancora. Personalmente sono già svenuto? G.B.

Amiga

Quello che tutti desideravano era un 3D finalmente veloce, vista l'inusitata lentezza delle routine usate in Hard Drivin'. E sono stati solo in parte esauditi. Certo, la velocità è decisamente più alta, considerando anche che si può ridurre il dettaglio visivo, eppure il programma patisce parecchio i punti con appena un po' più poligoni del normale su schermo e aumenta la scattosità in modo non sempre prevedibile. Il che, tradotto in parole povere, vuol dire che nei punti più incasinati (paraboliche, giri della morte o simili), proprio quelli in cui è necessario avere un buon controllo della macchina, difficilmente riuscite a tenerla in strada per il manifesto ritardo con cui vedete gli effetti della vostra guida. Il problema si risolve in parte con l'utilizzo del mouse che, a mio parere, è l'unica valida alternativa ad un volante (posto che ci siano opzioni per regolarne la sensibilità, come in questo caso). Lasciamo perdere invece il sonoro, che ci stupisce con delle sgommate versione "sala delle torture" e con l'incredibile assenza del rumore del motore. Concentratevi piuttosto sulla varietà di gioco che è più o meno assicurata da tre vetture diverse e altrettante piste (di cui una è la pista originaria con due percorsi distinti).

Insomma, può essere divertente, a patto di abbassare il volume (il sonoro è una tortura), di togliere il dettaglio, di non badare ai numerosi bug, di giocare col mouse e di trovarne la sensibilità ottimale prima. Altrimenti vi sembrerà poco giocabile.

TECNICA: ☺
GIOCABILITA': ☺
INNOVAZIONE: ☺

GLOBALE 80%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

negozi

MILANO, via San Prospero 1, MM1 Cordusio

ROMA, via Degli Scipioni 109-111, Metro Ottaviano

Da sempre la scelta di Pergioco è, decisamente...

PERGIOCO®

esclusivamente videogames originali

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA: tel. 02 / 874580 - 874593

LISTINO COMPARATO DEI VIDEOGAMES 16 BIT *Amiga, PC*

legenda: AMI=AMIGA PC=MS/DOS
PC$ = disc 3 1/2 PC* = disc 5 1/4 PC+ = disc 3&5
SCHEDE :H = hercules C = CGA E= EGA V = VGA

AMI	PC	schede	titolo	tra
19,9	...		1943 THE BATTLE OF MIDWAY	SI
59,9	...		2 HOT 2 HANDLE	
59,9	...		4 WHEEL DRIVE	SI
49	59$*	CEV	5 INTELLIGENT STRATEGY G.	SI
...	69,90+	CE	688 ATTACK SUB	SI
...	79,90+	CEV	A-10 TANK KILLER	
59,9	59,90$*	V	A.G.E.	SI
79,9	89,90$	COMP	AD&D COMPILATION	
49,9	59,90+	HCEV	ADVANTAGE TENNIS	
59,9	69,90$*	CE	AIR COMBAT ACES	SI
...	69$*	CEV	AIR COMBAT Chuk Yeager's	SI
39,9	...		AIR SUPPLY	
59,9	69,90$	COMP	AIR/SEA SUPREMACY	SI
59,9	...		ALTERED DESTINY	
19,9	...		ANARCHY	SI
19,9	...		ANCIENT GAMES	
69,9	...		ANOTHER WORLD	SI
49,9	...		ARACHNIOPHOBIA	
...	69,90$*	CEV	ARMOR ALLEY	
39,9	...		ATF II	
...	59,90$	V	B.A.T.	SI
49	59$	EV	BABY JO	
...	19,90$		BARBARIAN	
49,9	...		BARBARIAN II	SI
19,9	...		BATMAN THE MOVIE	
...	59,90+	CEV	BATTLE COMMAND	SI
59,9	...		BATTLE ISLE	SI
...	69,90$	CEV	BATTLECHESS II	
...	49+	COMP	BATTLESCAPES	SI
39,9	...		BEAST BUSTERS	
69,9	...		BETRAYAL	
...	69,90$	CEV	BIG GAME FISHING	ITA
49,9	...		BIG RUN	SI
69,9	72+	CEV	BILL & TED'S Excellent Advent.	ITA
...	69,90*	CEV	BILL ELLIOTT'S NASCAR CHALL.	
69,9	...		BIRDS OF PREY	SI
49,9	...		BLADE WARRIOR	
...	19,90$		BLASTEROIDS	SI
...	69,90$*	CEV	BLOODWICH	SI
49	...		BOSTON BOMB CLUB	SI
...	39$		BOXING MANAGER	SI
49,9	...		BRAIN BLASTERS	SI
49,9	...		BREACH 2 Enhanced	SI
59	...		BRIGADE COMMANDER	
...	79,90$*	EV	CADAVER	
19,9	19,5*$		CALIFORNIA GAMES	SI
49	...		CANTON	ITA
19,9	...		CAP'N CARNAGE	
49,9	...		CAPTAIN PLANET	SI
...	99,90$	V	CASTLE OF DR. BRAIN	
...	59$*	CEV	CASTLES	SI
...	33$	CEV	CASTLES DATA DISK	SI
59,9	...		CELTIC LEGENDS	SI
59,9	69,90$*	EV	CENTURION DEF. OF ROME	SI
49,9	...		CHAMPION DRIVER	ITA
...	49,90*	CEV	CHAMPION OF THE RAJ	
49,9	...		CHARGE OF THE LIGHT BRIG.	SI
...	69,90$	CEV	CHESS CHAMPION 2175	
59,9	...		CHESSMASTER 2100	
39,9	...		CHIP'S CHALLENGE	SI
59,9	...		CHUCK YEAGER'S ADV.FL. 2.0	SI
39,9	39,90$*	CEV	CISCO HEAT	SI
...	99,90$*	EV	CIVILIZATION	SI
49,9	...		CLIK-CLAK	
...	69,90$*	EV	CONAN THE CIMMERIAN	
69,9	...		CONFLICT: MIDDLE EAST	
...	99,90$*	V	CONQUESTS OF THE LONG BOW	
19,9	...		CRAZY CARS	
...	79,90+	EV	CRESCENT HAWKS' REVENGE	
59	...		CRIME CITY	SI
49	...		CROWN	
39,9	...		CRYSTALS OF ARBOREA	SI
19,9	...		DALEY THOMPSON'S OLYM. CHALL	
...	59,90$	EV	DE LUXE STRIP POKER 2	SI
69,9	...		DEATH KNIGHTS OF KRYNN	
39,9	39,90$*	CEV	DEATHBRINGER	SI
19,9	...		DEFENDER OF THE CROWN	
49,9	...		DELUXE STRIP POKER 2	SI
49,9	...		DEUTEROS	
49,9	...		DEVIOUS DESIGNS	
49,9	...		DINOWARS	
...	59*	CEV	DISC	
59,9	...		DOUBLE DOUBLE BILL	
19,9	19,90+	CEV	DOUBLE DRAGON II	SI
49,9	...		DOUBLE DRAGON III	SI
49,9	...		DRAGON FIGHTER	SI
...	49,90$	CE	DUCK TALES The Quest For Gold	SI
59,9	...		DYLAN DOG	ITA
...	69,90*	EV	EARL WEAVER BASEBALL II	SI
49,9	...		ECO PHANTOMS	
...	99,90$*	V	ECO QUEST	
39,9	...		ELF	
49	59$	EV	ELVIRA The Arcade Game	SI
59,9	...		EMPIRE	SI
49,9	...		ESCAPE FROM COLDITZ	
...	79,90*$	CEV	ESCAPE FROM SINGE'S CAST.	SI
...	99$	V	ESS MEGA European Stadion Sim.	SI
...	49,90*	CE	EUROPEAN SUPERLEAGUE	SI
49,9	...		EXILE	
69,9	69,90$	CEV	EYE OF THE BEHOLDER	
...	69,90$*	EV	EYE OF THE BEHOLDER II	SI
...	89,90$	V	F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	
...	49,90$	CEV	F-15 STR.EAGLE II SCENARY DISK	
79,9	...		F-15 STRIKE EAGLE II	SI
69,9	...		F-19 STEALTH FIGHTER	SI
39,9	...		F1 G.P. CIRCUITS	ITA
...	109,90$*	V	FALCON 3.0	
59,9	...		FANTASTIC VOYAGE	SI
59,9	59,90$*$	V	FASCINATION	ITA
49,9	...		FINAL BLOW	SI
39,9	...		FINAL FIGHT	SI
49,9	...		FIRST SAMURAI	
...	79,90+	CEV	FLOOR 13	
59,9	...		FOOTBALL CHAMP	ITA
49,9	...		FOOTBALL CRAZY	SI
59,9	...		FOOTBALL DIRECTOR 2	SI
49,9	...		FORMULA 1 3D	ITA
49,9	...		FORT APACHE	SI
39,9	...		FUZZBALL	
...	69,90*	CEV	GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	
39,9	...		GAUNTLET III	SI
...	39,90$*	CEV	GAZZA 2	SI
39	...		GERM CRAZY	
...	49+		GETTYSBURG	SI
19,9	...		GHOSTBUSTERS II	
49,9	49,90$*$	V	GOBLIINS	SI
...	49,90$	EV	GODS	
49,9	49,90+		GOLDEN AXE	SI
49	59$	EV	GOLDEN EAGLE	
79,9	...		GRAND PRIX	
49,9	...		GRANDSTAND	SI
49,9	...		GREAT NAPOLEONIC BATTLES	
...	89,90$	V	GUNSHIP 2000	SI
69,9	...		HALLS OF MONTEZUMA	
39	...		HAMMERFIST	SI
19,9	19,90+		HARD DRIVIN'	SI
49,9	59,90$	EV	HARD NOVA	SI
49,9	...		HARLEQUIN	SI
69,9	79,90$*	CE	HARPOON Nuova Edizione	SI
...	49,90$*	CE	HARPOON Persian Gulf 664	SI
49,9	49,90$*	CE	HARPOON Scenario Editor	SI
49,9	49,90$*	CE	HARPOON The MED Conflict 653	SI
89,9	89,90$	V	HEART OF CHINA	
69	...		HEIMDALL	ITA
89,9	...		HERO'S QUEST	
19,9	19,90$	CE	HEROES OF THE LANCE	SI
59,9	69,90$	EV	HEROQUEST	SI
...	99,90+	EV	HOYLE BOOK OF GAMES III	
39,9	...		HUDSON HAWK	SI
49,9	...		HUNTER	
39,9	...		HYPNOTIC LAND	ITA
59,9	...		I PLAY 3D SOCCER	ITA
49,9	...		ILYAD	
49,9	69,90$	HCEV	IMPERIUM	SI
...	69,90$	CEV	INDIANAPOLIS 500	ITA
19,9	19,90$	CEV	INDY Action game	SI
19,9	...		INFESTATION	SI
39,9	...		INTERCHANGE	SI
...	19,90+	CE	ITALIA '90	
59,9	...		ITALIAN NIGHT	ITA
33	33+	CEV	JACK NICKLAUS CLIP ART	
...	33$	CEV	JACK NICKLAUS COURSES OF 1991	
...	33$	CEV	JACK NICKLAUS MAJOR CHAMP.	
49,9	...		JAMES BOND COLLECTION	SI
...	79,90+	CEV	JETFIGHTER II	
39,9	...		JETSONS	SI
59,9	...		JIMMY WHITE'S SNOOKER	SI
39,9	49,90$	EV	KICK OFF 2	SI
19,9	...		KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE	
19,9	...		KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE	
39,9	...		KICK OFF 2 THE FINAL WHISTLE	SI
19,9	...		KICK OFF 2 WINNING TACTICS	
59,9	...		KID GLOVES II	SI
...	99,90$*	V	KING'S QUEST V	ITA
19,9	...		KLAX	SI
59,9	...		KNIGHTMARE	
79,9	...		KNIGHTS OF THE SKY	
...	49$	HCEV	LA STORIA INFINITA II	ITA
...	99,90+	EV	LAFFER UTILITIES	
...	99,90+	HCEV	LARRY III Passionate Patty	
89,9	89,90$*	V	LARRY V	
49	...		LAST BATTLE	SI
49,9	...		LAST NINJA III	SI
49,9	...		LEANDER	SI
...	69,90+	CEV	LEMMINGS	
...	49,90$	V	LINKS BAY HILL CLUB CHAMP COUR	
...	69,90$	V	LINKS CHAMPIONSHIP COURSE	
49,9	...		LOGICAL	SI
19,9	...		LOMBARD RALLY	
59,9	69,90$	CEV	LORD OF THE RINGS	SI
49,9	...		LOTUS TURBO CHALLENGE 2	SI
39,9	...		LUPO ALBERTO	ITA
...	99*	HCEV	MAC ARTHUR'S WAR Battles Korea	
...	59,90*$	EV	MAD TV	SI
49,9	...		MANCHESTER UNITED EUROPE	SI
...	69,90$	HCEV	MANIAC MANSION	ITA
...	59*$	EV	MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI
...	89,90$	V	MARTIAN MEMORANDUM	
49,9	49,90$	COMP	MEGA BOX	
69,9	...		MEGA LO MANIA	
39,9	...		MEGA TWINS	SI
...	59,90$	V	MEGAFORTRESS	
...	69,90$	EV	MEGATRAVELLER 2	SI
39,9	...		MERCENARY III	SI
...	59,90$	CEV	MERCHANT COLONY	SI
...	49,90$	HCEV	METAL MUTANT	SI
79,9	...		MICROPROSE GOLF	
69,9	...		MIDWINTER II Flames of Freedom	SI
...	79,90+	CEV	MIG-29M SUPERFULCRUM	SI
59,9	...		MILLEMIGLIA	SI
...	99,90$*	V	MIXED UP FAIRY TALES	
...	79,90$	V	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev	SI
49,9	...		MONSTER PACK Vol.2	
...	79,90+	HCEV	MOONBASE	
49,9	...		MOONFALL	SI
...	39,90$*	EV	MOONSHINE RACERS	SI
59,9	...		MOONSTONE	SI
69	79$	COMP	MOVIE PREMIERE	SI
49,9	...		MULTI-PLAYER SOCCER MANAG.	SI
19,9	19,90$	CEV	MYSTICAL	
59	...		NAPOLEON I Campagns 1805-1814	
39,9	...		NAVY SEALS	
49	...		NECRONOM	SI
39,9	...		NINJA COLLECTION	
19,9	...		NINJA WARRIORS	SI
...	69,90$*	CEV	NO GREATER GLORY	
...	99,90+	EV	NOVA 9	
...	79,90$	HCEV	OBITUS	SI
49,9	49,90+	EV	OH NO! MORE LEMMINGS	
19,9	...		ONSLAUGHT	
49,9	...		OPERATION COM.BAT	
49,9	...		ORK	SI
...	19,90$		OUT RUN	
39,9	...		OUT RUN EUROPA	SI
...	29,90+	CE	OVER THE NET	ITA
79,9	72*	HCEV	PANZER BATTLES	
...	49,90+	EV	PAPERBOY 2	
49,9	...		PEGASUS	SI
...	79,90*$	CEV	PERSONAL PRO	
59,9	69,90$	HCEV	PGA TOUR GOLF	SI
33	33$*		PGA TOUR GOLF DATA DISK	SI
39,9	39,90+		PIT FIGHTER	SI
...	99,90$*	V	POLICE QUEST III	
...	69,90$*	EV	POOLS OF DARKNESS	
...	69,90$	CEV	POPULOUS	SI
59,9	...		POPULOUS 2	ITA
33	...		POPULOUS WORLD EDITOR	SI
59,9	...		POWERMONGER	SI
33	...		POWERMONGER DATA DISK	SI
39,9	39,90$	HCEV	PREHISTORIC	SI
39,9	39,90+	CEV	PRINCE OF PERSIA	
49,9	49,90$	CEV	PRO TENNIS TOUR 2	SI
59,9	...		QUEST GLORY	SI
49,9	...		R-TYPE 2	
69,9	...		REALMS	SI
89,9	89,90$	V	RED BARON	
39,9	...		RETEEI	ITA
...	69,90$*	EV	RIDERS OF ROHAN	
99,9	...		RISE OF THE DRAGON	
49,9	49,90$*	EV	ROBIN HOOD	SI
39,9	...		ROBOCOD James Pond 2	SI
59,9	...		ROBOCOP 3	
49,9	...		ROBOZONE	
59,9	69,90$*		ROGER RABBIT Raising Havoc	SI
39,9	29,90$*		ROLLING RONNIE	SI
19,9	...		ROTOX	
59,9	...		RUBICON	SI
59,9	...		RUGBY COACH	SI
39,9	...		RUGBY The World Cup	SI
69,9	...		RULES OF ENGAGEMENT	
49,9	59,90$	COMP	SEA SOFT & SUN	
...	69,90+	CEV	SEARCH FOR THE TITANIC	
69,9	69,90$*	CE	SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA
...	89,90$*	V	SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA
...	99$	EV	SECRET WEAPONS LUFTWAFFE	ITA
59,9	69,90*$	CEV	SHADOW SORCERER	ITA
19,9	19,90+	CE	SHINOBI	SI
79,9	79,90$	CEV	SILENT SERVICE II	
33	...		SIM CITY ANCIENT CITIES	
33	...		SIM CITY FUTURE CITIES	
69,9	69,90$	COM	SIM CITY/POPULOUS	
...	89,90+	HEV	SIM EARTH	SI
...	19,90$	CE	SINBAD Throne of Falcon	
19,9	...		SIR FRED	
39,9	...		SMASH TV	SI
49,9	49,90$*	COMP	SOCCER STARS	SI
18	...		SORCERER LORD	
69,9	69,90*$	CEV	SPACE 1889	SI
79,9	89,90$*	CEV	SPACE ACE II: Borf's Revenge	
...	89,90$	V	SPACE QUEST 1 Roger Wilco	
89,9	89,90$	V	SPACE QUEST IV	
...	59,90$*	EV	SPACE WRECKED	
19,9	...		SPELL BOUND	SI
59,9	...		SPIRIT OF EXCALIBUR	
...	49,90+	CEV	SPOT	SI
39,9	39,90$*	HCEV	SQUASH J.KHAN	SI
...	79,90$*	EV	STAR TREK 25th Anniversary	SI
59,9	...		STARFLIGHT II	SI
59,9	...		STELLAR 7	
49	59$	C	STEVE McQUEEN Westphaser	
...	39,90$	EV	STRIKE 2	SI
59,9	...		STRIKE FLEET	SI
...	19,90$		STUNT CAR RACERS	SI
...	49,90$	EV	SUPAPLEX	SI
...	39,90+		SUPER OFF ROAD	SI
59,9	...		SUPER SEGA	SI
49,9	...		SUPER SKWEEK	
39,9	39,90+		SUPER SPACE INVADERS	SI
59,9	...		SUPERHEROES	
19,9	19,90$		SUPERLEAGUE SOCCER	
49,9	...		SUSPICIOUS CARGO	
...	59$	EV	TENNIS CUP 2	
39,9	39,90+	EV	TERMINATOR 2	SI
...	79,90$	CEV	THE BARD'S TALE CONSTR. SET	SI
69,9	69,90$	CEV	THE BARD'S TALE III	SI
...	59,90$*	CEV	THE BASKET MANAGER	ITA
39,9	49,90$*	HCEV	THE BLUES BROTHERS	SI
...	49,90$	CEV	THE FINAL CONFLICT	SI
49,9	59,90$	V	THE GODFATHER (Il Padrino)	SI
...	39,90$	CE	THE GOLD OF THE AZTECS	SI
49,9	...		THE HOUND OF SHADOW	SI
49,9	...		THE HUNT FOR RED OCTOBER	
...	59,90$	EV	THE IMMORTAL	SI
...	69,90$*	CE	THE KEYS TO MARAMON	
...	59*		THE LIGHT CORRIDOR	SI
...	59,90$	COMP	THE MAGNETIC SCROLLS	SI
39	...		THE PLAGUE	
21	...		THE PROMISED LANDS.POPULOUS	
39,9	49,90+	CEV	THE SIMPSONS	SI
...	69,90$	EV	THE TERMINATOR	
59,9	69,90$*	COMP	THE TOP LEAGUE	SI
49,9	49,90$	CEV	THEIR FINEST MISSIONS Vol.1	SI
...	49,90+	CEV	THEME PARK MYSTERY	SI
49	...		THUNDER BURNER	
39,9	...		THUNDER JAWS	SI
59,9	69$	EV	THUNDERHAWK AH-73M	
...	79,90$	EV	TIMEQUEST	
49,9	...		TIP OFF	SI
39,9	...		TOKI	
49,9	...		TOM AND THE GHOST	
19,9	...		TOP SHOTS	
19,9	...		TORNADO GROUND ATTACK	
35	...		TOURNAMENT GOLF	SI
19,9	...		TURBO OUT RUN	SI
19,9	...		TURRICAN	SI
...	69,90*$	E	TV SPORTS BOXING	
...	19,90$	CE	TV SPORTS FOOTBALL	
69,9	...		ULTIMA VI	
39,9	...		ULTIMATE GOLF	
...	79,90$	CEV	UMS II NATIONS AT WAR	ITA
39	...		UNDER PRESSURE	SI
39,9	...		UNREAL	
69,9	...		UTOPIA Creation of a Nation	SI
39	...		VECTOR CHAMPIONSHIP RUN	SI
49,9	...		VIDEOKID	SI
49,9	...		VIRTUAL WORLDS	SI
39,9	...		VOLFIED	SI
...	69,90*	EV	WARLORDS	
49	...		WARM UP	ITA
...	69,90+	CEV	WAYNE GRETZKY HOKEY II	
...	35+		WHITE DEATH	
59,9	59,90$	V	WILD WEST WORLD	SI
39,9	39,90+		WILD WHEELS	
89,9	99,90$	V	WILLY BEAMISH	
...	59,90$	EV	WING COMMANDER	
...	79,90$	EV	WING COMMANDER II	
...	49,90$	EV	WING COMMANDER II Data Disk 1	
...	39,90*	EV	WING COMMANDER SECRET MISS.2	
49	...		WOLFCHILD	
...	19,90$		WORLD CLASS LEADERBOARD	
49,9	...		WORLDS AT WAR	
69,9	69,90$*	CEV	WRATH OF THE DEMON	SI
39,9	49,90+	EV	WRESTLEMANIA WWF	SI
39,9	...		ZARATHRUSTA	SI
49,9	...		ZONE WARRIOR	SI

COMP = COMPILATION GIOCHI
tra: SI= manuale o caricamento in italiano ITA= anche software in italiano I PREZZI SONO IN MIGLIAIA DI LIRE

Anna Spina

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPECTRUM HOLOBYTE per PC L. 109.900

Premessa. Vi chiederete infatti come mai abbiamo tardato così tanto con la recensione di un titolo atteso del calibro di Falcon 3.0. Effettivamente il gioco era ormai finito da qualche mese, ma non era stato ancora ufficialmente distribuito per via dell'improvviso fallimento della Mirrorsoft. La Microprose non ha però perso l'occasione d'acquisire i diritti per le nuove produzione della Spectrum Holobyte, togliendoci finalmente dall'impaccio...

FALCON 3.0

Probabilmente appena acquistato il gioco non vedrete l'ora di iniziare, ma è consigliabile leggersi il minuziosamente il manuale particolarmente curato (350 pagine...) e ricco di notizie fondamentali per comprendere a pieno lo spessore del programma (oltre che per curare l'insonnia, ndMax). Quando dopo un paio di giorni (settimane) avrete terminato la lettura, siete pronti per la simulazione più completa esistente in commercio: non è ancora però il momento di accendere i motori, perché bisogna prima affrontare una pannello di configurazioni che vi permetterà di scegliere le modalità di volo: marea di opzioni con particolare riferimento alla possibilità di scegliere la difficoltà di governare il vostro Falcon 3.0, rendendolo più o meno completo rispetto alla realtà, abilità del nemico sia per quanto riguarda gli aerei avversari che la contraerea; se volete rendere meno complessa la vostra simulazione potrete infatti eliminare i rischi di carburante piuttosto che disattivare le collisioni con aerei nemici e via dicendo. Il gioco ora si suddivide in tre parti: Instant Action, Red Flag e Campaign. E' chiaro che prima di farci affidare missioni importanti, nelle quali milioni di persone confidano in noi, abbiamo il dovere di istruirci al meglio. Per questo prima di arrivare alla completa simulazione (Campaign) dovremo affrontare una lunga serie di prove. Inizieremo con l'Instant Action che vi calerà, molto gentilmente, nel mezzo di una terra nemica piena di aerei nemici, un po' come se chiudete un topo in una stanza piena di gatti. Il vostro compito è di distruggere la totalità dei nemici o almeno di sopravvivere il più tempo possibile. E' chiaro che se riuscirete a superare senza difficoltà questa prima parte del gioco, non potrete temere le missioni seguenti che sebbene, ovviamente, più difficoltose, non possono più far paura ad un "asso" come voi. Consigliabile, indipendentemente dall'esito dell'Instant Action, un lungo periodo di training nella seconda parte del programma chiamata Red Flag; sono diverse missioni di addestramento che vi permetteranno di apprendere come comportarvi nelle innumerevoli situazioni di guerra che potrete affrontare nell'arco della vostra carriera; è importante specificare che questa parte è curata nei minimi dettagli, come del resto l'intero programma, e vi darà la possibilità reale di conoscere le caratteristiche del vostro aereo accumulando esperienza utile per il proseguimento del gioco. Ora siete pronti al gioco vero e proprio chiamato Campaign: vi trovate finalmente in piena guerra, in Kuwait, Israele o Panama, a vostra scelta; riceverete poi le istruzioni per la prima missione e dopo averla esaminata, dovrete armare il vostro aereo e decidere la condotta di guerra assieme a tutto lo stormo. E' solo a questo punto che si comprende ancor di più l'eccellente lavoro che la Spectrum Holobyte ha realizzato: novità fondamentale è la varietà di situazioni che il giocatore potrà trovare iniziando più volte questa parte di programma; in Falcon 3.0 le missioni interagiscono fra loro così che se la prima va a buon fine, e ad esempio siete riusciti a distruggere un ponte che il nemico avrebbe utilizzato per rifornire di munizioni la contraerea, nella seconda avrete meno problemi con i missili terra-aria nemici, ecc.. Questo è solo un piccolo esempio di quello che potrà capitarvi. L'istruzione ai vostri colleghi è un'altro punto fondamentale i quali potranno aiutarvi a completare una missione colpendo obiettivi secondari. Concludendo,

Si ringrazia PERGIOCO per la collaborazione.

Falcon 3.0 è una simulazione completa in ogni dettaglio e non sarebbero bastate dieci pagine per spiegarvi tutto quello che potete fare con questo programma; insomma correte a subito a comprarlo o rischierete di non trovarlo più nel vostro negozio causa esaurimento scorte.
Massimiliano Pescatori

Esaltare le incredibili qualità di Falcon 3.0 è perfino superfluo; si tratta, con ogni probabilità, del più accurato simulatore fino ad oggi disponibile. Detto questo, detto tutto. Bisogna però doverosamente segnalare un fattore che non secondo il nostro parere non deve essere sottovalutato: la notevole "selettività" del programma che richiede una configurazione di base tutt'altro che irrisoria: Dos 5.0, 1 Mega di Ram minimo(2 Mega raccomandati), 286 a 12 Mhz come minimo (386 a 20 Mhz raccomandato, 486 suggerito), scheda grafica VGA obbligatoria... Se il vostro computer risponde ai sopracitati requisiti non dovreste farvelo scappare, altrimenti...

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 93%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Computers Service for Users

COMPUTER SERVICE FOR USERS s.a.s.
VIA MACHIAVELLI, 58
00185 ROMA (RM)
TEL. & FAX (06) 44.51.812

DISTRIBUZIONE SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE
PERSONAL COMPUTERS - COMMODORE AMIGA - ACCESSORI

PREMIERE Plus
IBM Compatibili

Configurazione standard:

Cabinet Desktop da tavolo, alimentatore autoswitching 200W; Ram 1 Mb; Controller AT-BUS per 2 Floppy e 2 Hard Disk; 1 Floppy Drive 3,5 da 1,44 Mb; 1 Hard Disk 45 Mega; Scheda Video VGA 256 Kb; 2 Seriali; 1 Parallela; 1 Joystick; Tastiera Italiana 102 tasti

PC 286/16 Enter Level Scheda Madre CPU 80286	L. 1.100.000
PC 286/21 Office Automation Scheda Madre CPU Harris 80286	L. 1.250.000
PC 386/SX Enter Level Scheda Madre CPU 80386SX 25 Mhz	L. 1.280.000
PC 386/SX Office Automation Scheda Madre CPU ADM 80386SX 25 Mhz	L. 1.380.000
PC 386/40 Enter Level Scheda Madre CPU ADM 80386/40 Cache Memory	L. 1.650.000
PC 386/40 Office Automation Scheda Madre CPU ADM 80386/40 Cache Memory	L. 1.850.000
PC 486/40 Enter Level Scheda Madre CPU Intel 80486/40 no Cache	L. 2.200.000

STAMPANTI

Commodore MPS1270 inkjet - 80 colonne	L. 350.000
Star LC-20 9 aghi - 80 colonne - 180 cps	L. 360.000
Star LC-200 colore 9 aghi - 80 colonne - 225 cps	L. 490.000
Citizen Swift 9 9 aghi - 80 colonne - 192 cps	L. 480.000
Panasonic KX-P 1180 9 aghi - 80 colonne - 192 cps	L. 570.000
Star LC24-200 24 aghi - 80 colonne - 222 cps	L. 600.000
Star LC24-200 colore 24 aghi - 80 colonne - 222 cps	L. 680.000
Citizen 124D 24 aghi - 80 colonne - 144 cps	L. 500.000
Epson LQ400 24 aghi - 80 colonne - 180 cps	L. 570.000
HP Deskjet 500 Inkjet - 80 colonne - 300 cps	L. 950.000
HP Laserjet IIIP Laser - PCL5 - 4ppm	L. 1.700.000

ACCESSORI PREMIERE PLUS

Drive Interno Fujitsu 5.25" 1.2Mb		L. 120.000
Hard disk Conner 40Mb 22ms	diff.	L. 90.000
Hard disk Fujitsu 105Mb 18ms	diff.	L. 300.000
Scheda Video dual CGA/Hercules con collegamento TV	diff.	L. 40.000
Scheda VGA Tseng Labs ET3000 512Kb Dram 1024x768	diff.	L. 80.000
Scheda VGA Trident 8900 1Mb Dram 1024x768 256 colori	diff.	L. 120.000
Scheda VGA Tseng Labs ET4000 1Mb 1024x768 32000 colori	diff.	L. 180.000
Mouse Microsoft Compatibile	da	L. 40.000
Sound Blaster PRO		L. 480.000

PREZZI IVA COMPRESA
Spese di trasporto escluse

MONITOR

VGA mono 14" TRL 1024x768	L. 200.000
VGA colore 14" Hantarex	L. 380.000
S-VGA colore 14" Hantarex	L. 430.000
S-VGA colore 14" NEC 2A	L. 600.000

MODEM

Interno 300/1200/2400	L. 145.000
Esterno 300/1200/2400	L. 200.000
Esterno 300/1200/2400 MNP5	L. 240.000
Interno 75/300/1200/2400 videotel	L. 215.000
Interno 75/300/1200/2400 videotel MNP5	L. 280.000
Esterno 75/300/1200/2400 videotel MNP5	L. 320.000
Interno 75/300/1200/2400 videotel + FAX	L. 330.000
Esterno 75/300/1200/2400 videotel + FAX	L. 395.000

COMMODORE AMIGA E ACCESSORI

Commodore Amiga 500 V1.3	L. 640.000
Commodore Amiga 500 plus V2.0 1Mb	L. 700.000
Commodore Amiga 2000	Telefonare
Espansione Amiga 500 a 1Mb	L. 69.000
Espansione Amiga 500 plus a 2Mb	L. 200.000
Switcher automatico Mouse - Joystick	L. 29.000
Drive esterno per Amiga 500 passante	L. 120.000
Drive interno per Amiga 2000	L. 115.000
Monitor Commodore stereo 14" colore	L. 430.000
Scheda AT-ONCE 80286 8MHz VGA	L. 400.000
Trackman mouse per Amiga	L. 170.000
Action replay A500	L. 159.000
Action replay A2000	L. 169.000
Flicker fixer A500	L. 430.000
Ad-speed scheda acceleratrice per A500	L. 400.000
Genlock Rockgen (amatoriale)	L. 300.000
Genlock Rockgen plus (semiprofessionale)	L. 550.000
Prolunga per modulatore o drive esterno	L. 20.000
Kit conversione Amiga 1.3 e 2.0	L. 140.000
Kit conversione Amiga 2.0 e 1.3	L. 95.000

ACCESSORI COMPLEMENTARI COMMODORE AMIGA

Hard disk GVP II 52Mb esp. ram a 8Mb per A2000	L. 860.000
Hard disk GVP II 105Mb esp. ram a 8Mb per A2000	L. 1.250.000
Hard disk GVP II 52Mb esp. ram a 8Mb per A500	L. 1.100.000
Hard disk GVP II 105Mb esp. ram a 8Mb per A500	L. 1.400.000
Hard disk Nexus 40Mb esp. a 8Mb per A2000	L. 700.000
Hard disk Nexus 170Mb esp. a 8Mb per A2000	L. 1.450.000
Controller per HD 2.5" AT-bus per A500 & A2000 ICD	L. 300.000
Controller per HD AT-bus per A500 & A2000 ICD	L. 380.000
ICD AdRam 2000 espansione fino a 8Mb per A2000	L. 190.000
ICD AdRam 540 espansione fino a 6Mb per A500	L. 200.000
Interfaccia 4 joystick	L. 20.000
Copritastiera Amiga	L. 20.000
Mouse meccanico per Amiga	L. 45.000
Mouse ottico per Amiga	L. 70.000
Tappetino per Mouse	L. 10.000
Interfaccia MIDI per Amiga	L. 35.000

IL PIU' AMPIO CATALOGO DI SOFTWARE E PRODOTTI PER I COMPUTERS
I SOFTWARE PIU' RICHIESTI A PREZZI IRRIPETIBILI
Ashton Tate - Borland - Corel - Lotus
Logitech - Central Point - Microsoft

AMIGA Software

Tutte le Ultime novità

SISTHEMA Plus 2.0 L.150.000
Totocalcio - Totip - Enalotto

ATARI Linx
SEGA Megadrive
» CLUB «
Noleggio giochi ai soci
(solo Roma)

TROUBLE Service
Trouble Service un punto al tuo servizio

Centro di assistenza tecnica
in laboratorio e a domicilio
Commodore - IBM e compatibili - Olivetti
VIA MACHIAVELLI, 60 - TEL. (06) 44.67.246 - 00185 ROMA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PC WARE s.r.l.

PRODUZIONE ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500-1000-2000
COMPUTERS E ACCESSORI AMIGA E PC COMPATIBILI NUOVI E USATI
PERMUTE USATO CON USATO / NUOVO CON USATO

ESPANSIONI DI MEMORIA

AMIGA 500 ESP. 512 KB INTERNA	50.000
AMIGA 500 PLUS ESP. 1 MB INTERNA	110.000
AMIGA 500 ESP. 1,5 MB (KS 1.3) INT	150.000
AMIGA 500 ESP. 2 MB INT ESP 4 MB	290.000
AMIGA 500 ESP. 4 MB INT	390.000
AMIGA 500 ESP. 1MB ESP 8 MB EST	270.000
AMIGA 1000 ESP. 1MB ESTERNA	190.000
AMIGA 2000 ESP. 2MB ESP. 8MB	350.000

RAM 44256-41100-SIMM 1MB-ZIP A3000

COMPUTERS AMIGA

AMIGA 500 CLASSIC KS 1.3	550.000
AMIGA 500 PLUS 1MB KS 2.0	620.000
AMIGA 2000	990.000
AMIGA 3000 25 MHZ HD 52MB 2MB	3.900.000
AMIGA 3000 25 MHZ HD 105MB 2MB	4.400.000
AMIGA 3000 TOWER HD 105MB 5MB	4.900.000
CDTV COMMODORE	950.000

MONITORS

COMMODORE 1084S	380.000
PHILIPS 8833 II	360.000
COMMODORE 1950 MULTISYNC	590.000
NEC 3FG 15" MULTISYNC	990.000

HARD DISKS AMIGA

COMMODORE A590 20MB A500	530.000
COMMODORE A590 20MB A500 + 2MB	690.000
GVP II HD 52MB AMIGA 500 ESP. 8MB	990.000
CONTR. SCSI ICD A2000 2/8 MB	250.000
CONTR. SCSI GVP A2000 2/8 MB	250.000
CONTR. SCSI NEXUS A2000 2/8 MB	390.000
HARD DISK SCSI QUANTUM 40 MB	350.000
HARD DISK SCSI FUJITSU 40 MB	390.000
HARD DISK SCSI QUANTUM 52 MB	450.000
HARD DISK SCSI SEAGATE 80 MB	550.000
HARD DISK SCSI QUANTUM 105MB	690.000

ACCESSORI VIDEO

GENLOCK MINIGEN	320.000
GENLOCK MICROGEN NEWTRONIC	350.000
GENLOCK NERIKI 1189 Y-C	1.250.000
RGB SPLITTER (DA COMPOSITO A RGB)	150.000
VIDEON 3	420.000
VIDEON 3 + PHOTON PAINT 2.0	450.000
HITACHI VIDEO PRINTER	1.900.000
POLAROID PALETTE	2.000.000
GVP IMPACT VISION	3.790.000

ACCESSORI VARI

DRIVE ESTERNO SLIM + PASSANTE	110.000
DRIVE ESTERNO SLIM + ANTIVIRUS + BLIT	130.000
DRIVE ESTERNO + TRACK DISPLAY	150.000
DRIVE INTERNO AMIGA 2000	100.000
MOUSE AMIGA	39.000
MOUSE OTTICO	80.000
TRACKBALL	80.000
FLICKER FIXER A2000 MICROWAY	320.000
GVP DIGITAL SOUND STUDIO STEREO	150.000
INTERFACCIA MIDI	39.000
KICKROM 2.0	100.000
SCHEDA 16 MHZ 68020+68881	250.000
SCHEDA 25 MHZ 68030+68882+2MB	830.000
FAX BROTHER 325	800.000
A10 ALTOPARLANTI STEREO X AMIGA	59.000
MODULATORE TV	40.000
CAVO SCART	19.000
AC TION REPLAY AMIGA 500	130.000
ACTION REPLAY AMIGA 2000	150.000
HANDY SCANNER	250.000
HANDY SCANNER 4096 COLORI	990.000

STAMPANTI

COMMODORE MPS 1230 9A 80C	270.000
COMMODORE MPS 1270 INKJET	290.000
COMMODORE MPS 1550C 9A 80C COLOR	330.000
STAR LC 20 9A 80C 180CPS	290.000
STAR LC24-200 24A 80C 222CPS	490.000
STAR LC24-200 A COLORI	630.000
OKI ML 380 24A 80C	470.000
DICONIX INKJET PORTATILE	590.000
HP PAINTJET INKJET A COLORI	1.190.000
XEROX 4020 INKJET A COLORI	990.000

OCCASIONI GARANTITE

SIDECAR AMIGA 1000	250.000
JANUS XT A2000 + DRIVE 5,25"	300.000
MONITOR COMMODORE 2080 ANTIFLICKER	390.000
STAR LC10 + INS. FOGLI SINGOLI	330.000
AMIGA 2000B	690.000
AMIGA 500 KS 1.2	350.000
AMIGA 500 KS 1.3	390.000
HARD DISK A590 A500 20MB + 2MB RAM	590.000

AMIGA PRINT SERVICE

STAMPA LASER - INKJET A COLORI
DIAPOSITIVE E FOTO A COLORI
DIGITALIZZAZIONI

COMPUTER MICROSYS 286 - 386 - 486

CONFIGURAZIONE BASE: CASE DESKTOP / MINITOWER O SLIM CON DISPLAY - RAM 1MB - DRIVE 1.2/1.44 MB CONTROLLER AT BUS PER 2 HARD DISK + 2 DRIVES + 2 SERIALI + 1 PARALLELA + 1 PORTA JOYSTICK
TASTIERA ITALIANA ESTESA 102 TASTI
MS DOS 5.0 IN ITALIANO + MANUALI
GARANZIA 1 ANNO

AT 286-16 MHZ (LM 21 MHZ)	470.000
AT 286-20 MHZ (LM 26 MHZ)	490.000
AT 386SX-16 MHZ (LM 21 MHZ)	590.000
AT 386SX-25 MHZ (LM 27 MHZ)	650.000
AT 386DX-25 MHZ (LM 33 MHZ)	790.000
AT 386DX-40 MHZ 64KB (LM 64 MHZ)	990.000
AT 486SX-20 MHZ (LM 117 MHZ)	1.050.000
AT 486DX-33 MHZ (LM 151 MHZ)	1.390.000
HARD DISK 45 MB 28 ms AT BUS	290.000
HARD DISK 80 MB 17 ms AT BUS	450.000
HARD DISK 105MB 17 ms AT BUS	490.000
HARD DISK 130MB 17 ms AT BUS	550.000
SCHEDA VIDEO VGA 256KB	70.000
SCHEDA VIDEO UVGA 1MB TRIDENT	160.000
SCHEDA VIDEO 1MB 1280x1024	190.000
SCHEDA VIDEO 2MB ESP 3MB TIGA	550.000
MONITOR 14" VGA B/N FLAT SCREEN	190.000
MONITOR 14" UVGA C 1024x768x0,28	450.000
MONITOR 15" UVGA C 1280x1024x0,28	750.000
SCHEDA SOUND BLASTER V2.0	235.000
SCHEDA SOUND BLASTER PRO	330.000
SCHEDA ADLIB	190.000
MODEM INTERNO 300-1200-2400 VTEL	160.000
MODEM ESTERNO 300-1200-2400 VTEL	190.000
MODEM + FAX 300-1200-2400 VTEL	350.000
HANDY SCANNER GENIUS 256	250.000

TUTTI I PREZZI SONO AL NETTO DI IVA 19%

SHOW ROOM : VIA GUGLIELMO MARCONI 21
00043 CIAMPINO (ROMA)
TEL. 06-791.21.21 TEL/FAX 06-791.06.43
ORARIO : LUNEDI - SABATO 9-13 / 16-20
VENDITA PER CORRISPONDENZA

GENTE, C'E' UNA FIERA!!!

E ci siamo anche noi.

A Milano Lachiarella, dal 25 Aprile al 3 Maggio, si terrà il "1° salone dell'infanzia".
Le redazioni di tutte le nostre riviste, a partire da Zzap! e Consolemania per finire a The Games Machine e TGM Action Amiga, saranno presenti in un proprio stand tutto dedicato al divertimento elettronico. Migliaia di console e computer verranno messi a disposizione del pubblico affinché possa giocare le ultime novità software sul mercato.

TecnoShop

Amiga 500 Plus Appetizer (Com. Italia) + Switchjoy	L. 649.000
Commodore 64 new + registratore + 2 joistick + omaggio	L. 269.000
CDTV con Welcome Disk in italiano	L. 1.169.000
Espansione A501 Commodore con garanzia	L. 119.000
Amiga 2000 (Commodore Italia)	L. 1.200.000
Hard Disk A590 (Commodore Italia)	L. 660.000
A1011 drive esterno (Commodore Italia)	L. 169.000
MPS 1230 stampante (Commodore Italia)	L. 295.000
MPS 1270 stampante getto d' inchiostro	L. 260.000
MPS 1550 stampante colore (Commodore Italia)	L. 395.000
GVP Impact II HD per Amiga 500 - 52 Mb	L. 1.061.000
GVP Hardcard + 105 Mb A2000	L. 813.000
GVP 68030 + SCSI + RAM	L. 1.395.000
GVP Emulatore MsDos 286 16 Mhz + 512k	L. 769.000
GVP DSS Digitalizzatore audio stereo 8 - 12 bit	L. 147.000
Golden Image Drive esterno con track display	L. 170.000
Golden Image Drive esterno + disconnect	L. 145.000
Golden Image hand scanner	L. 375.000
Golden Image mouse	L. 59.000
Golden Image espansione 512k + clock + disconnect	L. 85.000
Supra Ram esterna Rx500 1 - 8 Mb	L. 290.000
Supra HD 40 Mb A500 con controller	L. 899.000
KCS PC Board	L. 379.000
Amiga televideo per (manipolare dati televideo)	L. 157.000
VIDEON III il miglior digitalizzatore video	L. 539.000
Keyboard storage drive (nasconde la tastiera)	L. 90.000
Schermo antiriflesso in vetro con massa	L. 99.000
Mouse Kick con Kickstart 1.3 - 2.0	L. 119.000
Espansione 1 Mb chip ram A500 plus	L. 159.000
Rockgen genlock	L. 285.000
Logitec mouse (il migliore in circolazione)	L. 85.000
Action Replay III	L. 159.000
Contenitori Posso 150 posti 3.5	L. 35.000
TAC2 joystick professionale	L. 25.000
Switchjoy con microswitch	L. 24.000
Techno sound digitalizzatore audio	L. 99.000
Dischetti marcati e bulk vasto assortimento	telefonare
Software originale vasto assortimento	telefonare

Assistenza tecnica per tutti i computer - Consulenza specializzata per DTV, Titol. etc.
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA - Sconti su quantitativi - Evasione nelle 24 ore

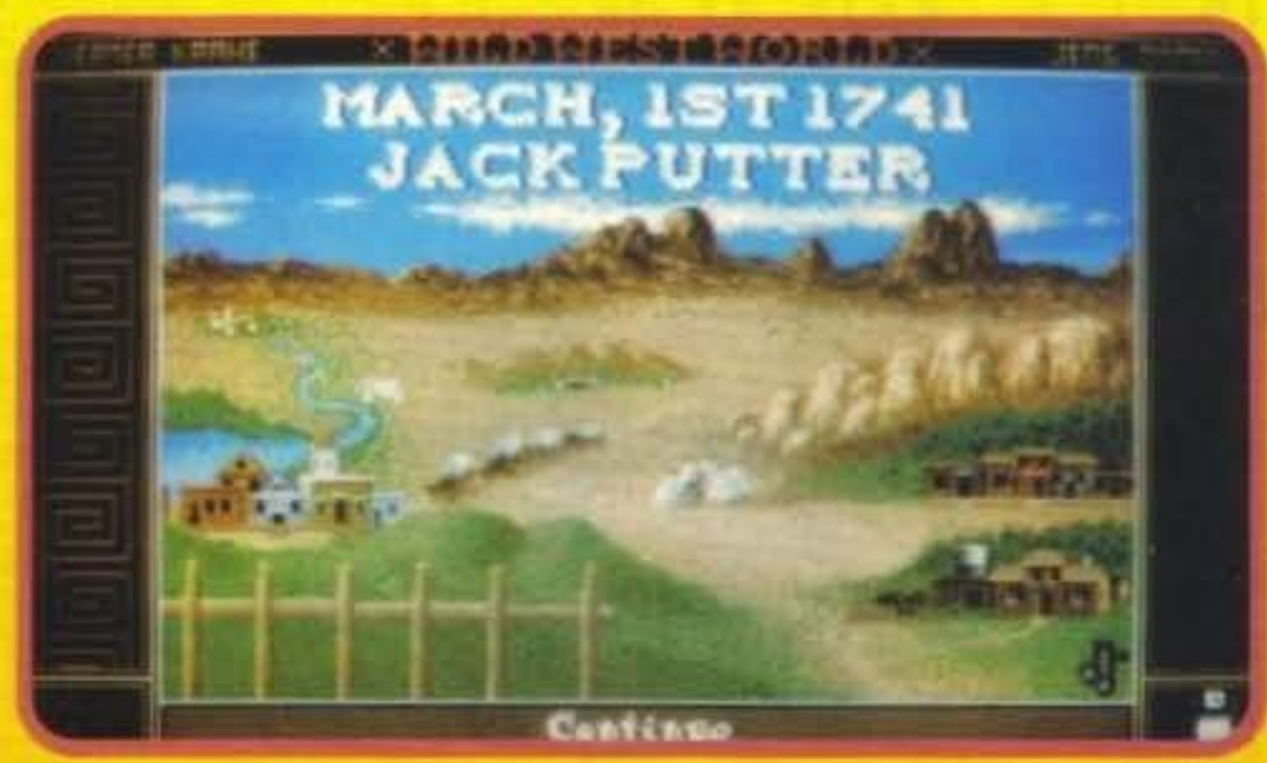
TECNO SHOP by Data Office s.a.s.
80040 San Sebastiano al Vesuvio - Napoli - Via Roma 5/7 - Tel. 081/5743260 Fax 081/5743260

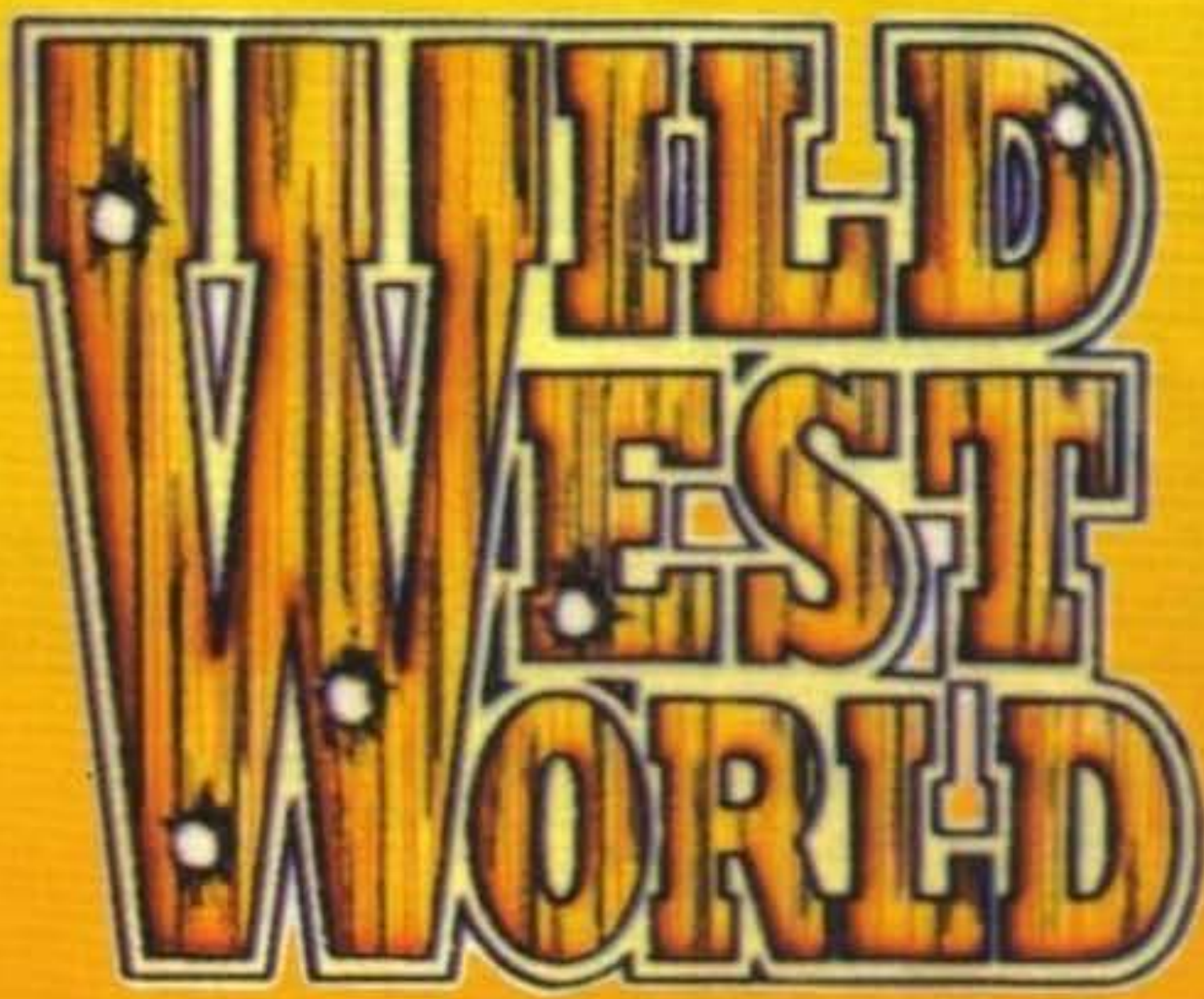
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD/SOFTWARE 2000 per Atari ST, Amiga, PC L. 59.900

Ogni volta che arriva un gioco nuovo di questo genere qui in redazione tutti si sfidano a duello pur di poterlo recensire. Come? Non ci credete? Avete proprio ragione!





Allora, ricapitoliamo un pochino: come ci si fa ad arrichire nel selvaggio west? Niente di più semplice: basta mettersi una bella mascherina nera sul volto e sparacchiare a destra e manca all'interno di banche o ricchi saloon. Pare però che questa strada sia un po' rischiosetta perché c'è sempre il rischio (seppur remoto, vista la proverbiale incapacità degli sceriffi) di incocciare in qualche pallottola che "passava di lì per caso" e ritrovarsi alla collina degli stivali, coperti da qualche metro di terra. In effetti, a pensarci bene, ci devono sicuramente essere strade magari meno remunerative, ma anche meno rischiose per la propria pelle.

Basterebbe ad esempio avere qualche soldo da parte e poi mettersi in affari. Ed è proprio il vostro caso: i due protagonisti del gioco, Jack Putter e Arthur P. Dent, vostri alter-ego digitali, hanno ricevuto in eredità dal padre (o era lo zio, o il nonno, o il nipotino di tre anni; chi se ne importa, quello che conta per voi è il denaro)(giusto!) un cospicuo gruzzoletto, e hanno deciso di costruirsi un solido e ricco avvenire.

Tanto per spiegarmi meglio Jack Putter e Arthur P. Dent sono due giocatori umani, ma se volete giocare da soli non c'è problema:

i banditi provvederanno da soli a freddare il secondo giocatore indesiderato (la considerazione della vita umana non è molto alta da queste parti, sapete).

E adesso che avete capito, veniamo al gioco. Vi starete sicuramente domandando come si fa a far soldi nel deserto: forse avviando una massiccia coltivazione di cactus e poi facendoli a fette per ricavarne acqua da lanciare sul mercato col comodissimo slogan: "Acqua del Cactus, chi la beve campa fino a domani"?

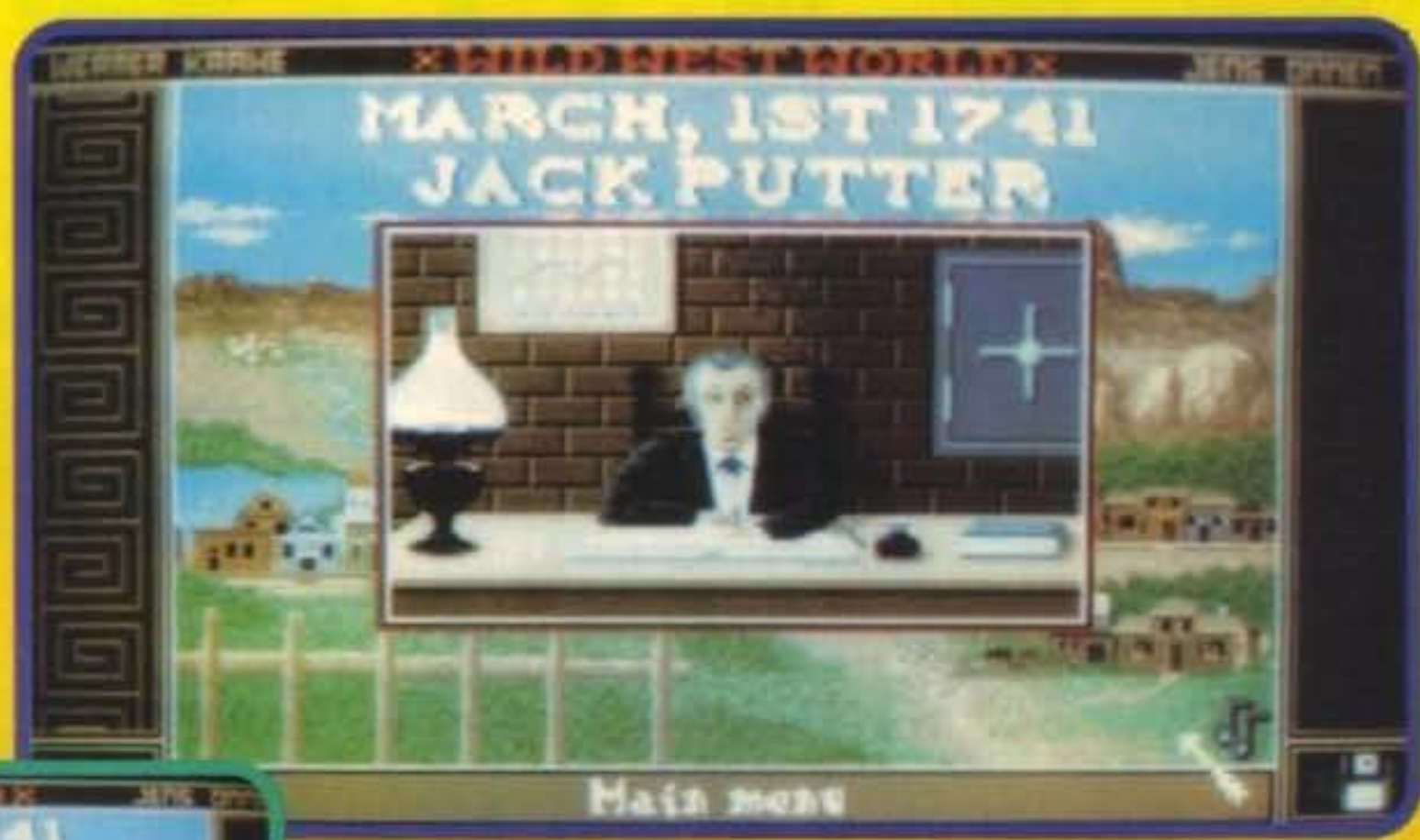
Dubbio legittimo il vostro; comunque mi permetto di ricordare che sono passati da poco i tempi della corsa all'oro, ma il ricordo è ancora fresco e non ci vogliono poi molti soldi per mettere su una miniera e sperare che contenga qualcosa (già: i minatori si sono fatti furbi, ora cercano anche argento e diamanti). E chi non ha voglia di spaccarsi la schiena a scavare? Bah, ci sono sempre altri sistemi, come quello di allevare cavalli o mucche. Magari i profitti non saranno altrettanto alti, ma è sicuramente meno costoso all'inizio: eppoi i quadrupedi d'oggi sono una cosa incredibile e devono aver contratto qualche parentela coi conigli lungo la loro lenta evoluzione. Pensate che in neanche un mese possono raddoppiare di numero, posto che il terreno sia buono e i vostri cowboy siano sufficientemente esperti. Viste poi le quotazioni di mercato del bestiame, il mestiere non è affatto da buttar via.

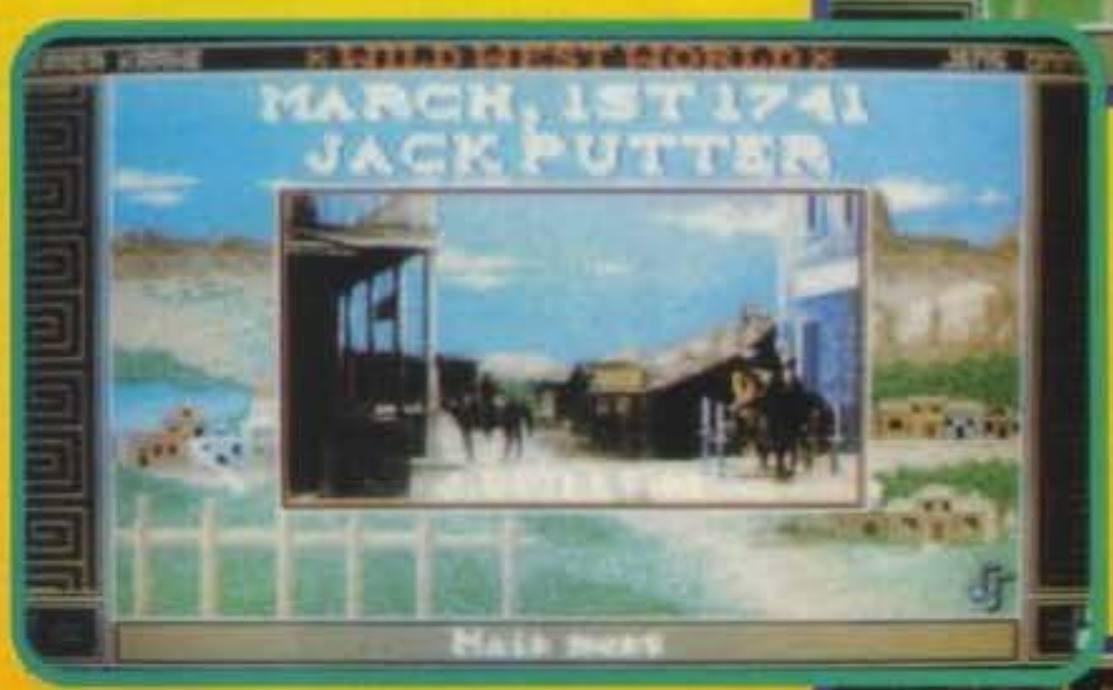
Vabbeh, direte voi, ma poi cos'altro si può fare nel deserto? Coltivare grano, rispondo io (segue una sequela di risate sguaiate accompagnate da commenti del tipo: "il granoooo... uaaah, ah, ah... nel deserto... uh, uh... che mattacchioneee"). Ebbene, sì! Coltivare grano: prima di tutto vi ricordo che il territorio non è interamente desertico, ma anche montagnoso, collinoso (se qualcuno dice marittimo si becca una revolverata) e, nelle vicinanze del Rio

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Bravo (gran bravo fiume) è pure fertile. Eppoi, come ben sapete, il mercato segue le leggi della domanda e dell'offerta: tanta domanda, poca offerta e i prezzi salgono, naturalmente a vostro vantaggio, proprio come in questo caso. Non vi basta ancora? Nessun problema si può sempre scegliere la strada del cacciatore di pelli: basta avventurarsi un po' per le montagne con un fucile in mano e un coltello nell'arma e con un po' di pazienza i risultati arrivano. Roba da spiantati? Mah, non direi: una pelle è quotata più di un grammo di diamanti. E potete sempre intraprendere la strada dei trasporti: ogni tanto salta fuori il ricco mercante che ha bisogno di un corriere veloce e fidato per smistare le ordinazioni di materiale. La cosa più importante è rispettare il limite di tempo che vi viene dato all'inizio:





girovagare di uomini o carri alla volta di terreni produttivi. Una volta che i vostri dipendenti si sono insediati su un terreno dovrete provvedere di volta in volta a raccoglierne i frutti e andarli a vendere in città allo strozzino di turno. A complicarvi la vita ci saranno poi saltuari duelli, agguati, assalti al ranch, condizioni atmosferiche nefaste e magari addirittura interferenze degli indiani (ci sono due tribù nel gioco e se volete potete fare loro una visitina). Sempre in tema di complicazioni è possibile incaricare un killer per sistemare un avversario computerizzato o incaricare la banda dei Jefferson di fare un sopralluogo alla dinamite sui terreni di qualche avversario scomodo. Ma sono tutti diversivi costosi... G.B.

basta un giorno di ritardo per ritrovarsi a pagare una bella penale. Per fortuna non è difficile evitare una simile eventualità: programmando l'itinerario più breve, affidando il trasporto a qualche uomo capace e incrociando le dita (metodo dannatamente scientifico). Il gioco si svolge su una mappa del territorio suddiviso in una lunga serie di appezzamenti rigorosamente quadrati. Tre di questi sono occupati da altrettante città dove potete trovare un certo numero di uomini volenterosi, siano essi cowboy, coltivatori, minatori o altro. Sempre in città potete comprare loro vagoni per viaggiare, attrezzi per lavorare, mucche o cavalli per poter cominciare l'attività di allevatori, ecc.
Il resto del vostro tempo sarà presumibilmente occupato da un continuo

PC

Praticamente identico alla versione Amiga, giusto per deludere i tanti che si aspettavano (giustamente) un uso intensivo dei 256 colori della VGA. Il risultato, infatti, è buono per una VGA 16 colori, ma da un gioco fatto quasi esclusivamente di schermate statiche ci si aspettava di più sul piano visivo. Sempre restando in campo di hardware il programma richiede, come già detto, la VGA (niente da fare per EGA o CGA), 640K RAM e l'hard disk (ma visto che non occupa molto si potrebbe anche barare e usare un disco ad alta densità). Quanto al gioco niente altro da segnalare (quindi tornate a rileggervi quanto detto per l'Amiga).

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 80%

Amiga

Non c'è che dire! Mi ricorda un bel gioco di diversi anni fa: M.U.L.E. della Electronic Arts e il che è già un bel complimento. Lo scopo del gioco è praticamente lo stesso: comprare terre e sfruttarle in un modo o nell'altro per ricavare materiale da rivendere sul mercato. L'idea di base non è certo male e anche se impiegherete un po' per comprendere il meccanismo di gioco, poi vi tufferete certamente in una produzione massicci e poliedrica per gustarvi tutti gli aspetti del gioco. E scoprirete che il gioco è tutt'altro che semplice e la strada della ricchezza è lunga già al livello più facile (e ce ne sono ben quattro). In seguito, però, potrebbe venirvi a noia il fatto di dover tutte le volte portare i materiali dai vostri terreni in città per poterli vendere. Ma, soprattutto, vi sentirete un po' abbandonati a voi stessi per la mancanza di una vera sfida diretta con gli altri personaggi (indimenticabili le contrattazioni a quattro di M.U.L.E.: qua si può solo tirare un po' sul prezzo, ma è solo un pallido surrogato). Tutto sommato un buon gioco manageriale, ma a qualcuno potrebbe venire ben presto a noia.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 81%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRAND PRIX

MICROPROSE FORMULA ONE

GRAND PRIX

Geoff Crammond

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Grafica superbamente
egnata e un 3D che ha
meraviglioso..."
otori e grido della folla
npionati aumentano la
eccezionale atmosfera di GRAND PRIX".

960 AMIGA "K" NOVEMBRE '91

"...Siamo indubbiamente di fronte ad un prodotto destinato a lasciare un indelebile segno per i tempi che verranno. Non credo infatti che sia mai esistita una simulazione che riuscisse a combinare in modo così sapiente una profondità sconcertante ad un realismo esasperato; tutto questo senza affatto pregiudicare una giocabilità straordinaria".

97% AMIGA "TGM" DICEMBRE '91

LEADER
DISTRIBUZIONE

www.oldgamesitalia.net/

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Mail

PROLOGO

Alleluia! (E se volete anche l'effetto stereo provate a rompere uno dei forzieri dell'incredibile First Samurai). E' vero: siamo commossi; le lacrime scorrono abbondanti sotto le palpebre rigonfie, finalmente ce l'abbiamo fatta! Ormai cominciavamo un po' tutti a credere che una tremenda maledizione si fosse abbattuta sulle pagine della Posta, rendendola cromaticamente illeggibile con tutta una serie di effetti visivi in technicolor da museo degli orrori. A quanto pare il peggio sembra ormai essere passato, e devo ammettere che l'ultima puntata s'è rivelata discretamente piacevole (o quantomeno questo è stato il giudizio preponderante qui in redazione), oltre che in perfetta sintonia con lo stile carnevalesco che aleggiava in quel periodo. Con ogni probabilità il fondino dovrebbe rimanere inalterato anche in questo numero, se non altro per permettervi di recuperare almeno qualche diottria di quelle smarrite sulle ultime pagine; ma conoscendo la nostra grafica Sabrina e il nostro indomabile caporedattore non me la sento di assicurarvelo al cento per cento.

Per il resto abbiamo deciso per un mese di pausa del Talent Scout, tutto questo per lasciare spazio ad una puntata speciale della Posta di ben cinque pagine! Ho scritto l'equivalente d'un volume dell'enciclopedia Treccani, ma ne sono molto soddisfatto... Cosa vuoi Max? Sei riuscito ad ottenere dagli editori le tanto sospirate 16 pagine in più? Nessun problema quindi per la Posta, vero? Come sarebbe a dire che ti è appena arrivata (direttamente dai Team 17, è stata una battaglia telefonica durata due settimane (per una bolletta da schiattare), ma alla fine l'ho avuta vinta! NdMax) una copia finita dell'incredibile Project-X? Ma la rivista non era già chiusa? S'è improvvisamente riaperta? Ma perché te la prendi sempre con me? Solo perché sono sempre l'ultimo? Ma ti rendi conto di che figura mi fai fare di fronte ai lettori? E' un'ingiustizia... Lasciami almeno le quattro pagine!

VOTO PER VOTO

"Questa e' una cosa che ci sta particolarmente a cuore: conoscere la vostre impressioni sui giochi recensiti...".

Bene, eccomi qui!

Sono di nuovo io, Hanky Panky in versione telematico-cibernetica! (Aproaproaproapro a proposito, grazie per avermi citato! Lo so che lo pseudo-quiz della prima lettera era una cosina semplice, ma ora smettetela di ridermi dietro!). (Ehi, non dimenticarti che ci sono anche io! NdChris). (Come potrei... sono anni che mi stressi! NdHP).

Chiariamo subito gli scopi per cui sono qui (Ecco, così ti levi in fretta dalle scatole! NdChris):

1) Rompervi le (S)palle. (No comment... NdChris).

2) Esternare le mie opinioni riguardo ai giochi recensiti su TGM (Mi sembri quasi Cossiga... NdChris).

3) Comunicarvi la mia (Nostra NdChris) copertina favorita.

Credo che posso saltare il primo punto e passare direttamente al secondo (Ecco,bravo! NdChris).

OK, parto subito coi criticatritare Alien Storm (Wow, non vedo l'ora! NdChris) (Anch'io Chris non vedo l'ora... di metterti le mani addosso! NdHP). (In che senso? NdChris). (Tra poco te ne accorgerai sulle tue ossa... NdHP). (Ricevuto, passo e chiudo! NdChris).

Beh, considerato che dall'accoppiata Capcom-U.S. Gold s'è visto anche di peggio, direi che è un gioco discreto. Il sonoro è un po' penoso, la grafica è abbastanza curata, la giocabilità è nella norma. Le armi speciali fanno un po' (tanto. ndChris) ridere (soprattutto quella di Karla), ma tutto sommato non è male. Io opterei per un 77%.

Amnios. Che dire di codesto gioco? E' uno shoot'em-up alla Quartz-style, con uno scrolling un po' precario, ma niente di particolare, eccezion fatta che per i fondali. Tutto sommato è un discreto prodotto e concordo con il punteggio di 83% affibbiatogli da Max.

Ora è il turno di Bonanza Bros. Odio il gioco al bar, figuriamoci se vado a comprare la versione casalingua (Ooops! Fantozzi strikes again. NdHP). (Pensi sempre a quello...NdChris). (Sono un po' come Larry... NdHP). (Veramente io mi riferivo a Fantozzi... NdChris)! Non sono mica masochista!(Anche se dal soprannome non si direbbe... NdHP). (Cos'hai contro i miei due ladri preferiti? A me il gioco piace e personalmente gli schiaffo un bel 86%. NdChris). (E un bel "Echissenefrega" non ce lo vogliamo mettere? NdHP). (Ti ringrazio! NdChris).

Dylan Dog. Gnaf, mitico! Leggo i fumetti della Bonelli mattinaseraepomeriggio, quindi un gioco su Dylan non può che essere cosa gradita. In più se è realizzato con serietà, professionalità e con una cura maniacale, non può che meritarsi un 92%! Peccato che non si possa salvare la partita, ma nessuno è perfetto, neanche i videogames.

Geoff Crammond continua a farci sognare! Non bastava più Stunt Car Racer. Ora ha tirato fuori anche F1 Grand Prix. E' veloce come Indy? E' perfino meglio, in quanto Indy alla lunga risultava un po' ripetitivo (in fondo la pista è sempre la stessa), qui invece non si finisce mai di stupirsi: vi sono 16 tracciati, grafica Bitmap abbinata a grafica solida 3D, è una FIGATA. Un unico difetto e' a mio giudizio la scarsità di inquadrature dall'esterno. Concordo in sostanza con il 97% di Gilles Max (Chi è? Un nuovo redattore? NdChris). (No è il nome del più famoso stuntman che la storia ricordi alla luce dei suoi molteplici e spettacolari incidenti stradali. Veleno! NdHP). (Ho capito, in pratica e' il terrore delle assicurazioni. Biveleno! NdChris).

Finalmente è approdata nei negozi la versione home di Final Blow! Erano mesi che l'aspettavo! Gli sprites sono giganteschi, la giocabilità è extralarge, per non parlare dei tocchi di classe come il paradenti che cade quando l'energia scarseggia. Ottimo prodotto. Direi comunque che un 92% è il voto che si merita (Mi inserisco un attimo per aprire una parentesi seria. Ho letto in merito a questo gioco giudizi molto contrastanti. Un altra rivista gli ha infatti attribuito un punteggio largamente inferiore. Come sono possibili giudizi tanto diversi sullo stesso prodotto. Evitate di tirarmi fuori motivazioni tipo "questioni di gusti..." et similia. Cosa merita effettivamente Final Blow? Fate vobis! NdChris)(Fate Vobis, poi vi farò sapere, con la massima imparzialità! NdR).

Heimdall. Quel pistola di Chris s'è dimenticato di portarlo. Se volete scusarmi un attimo, vado a crocifiggerlo! (Mea culpa! NdChris).

Chiudo il secondo punto di questa Videomissiva con l'ottimo Warm Up. La grafica è curatissima, la giocabilità è buona, anche se ci vuole un po' di tempo per impratichirsi, e lo scrolling è fluidissimo. I Dardari Bros hanno fatto un eccellente lavoro. Vedo con piacere che la Genias ha rifatto il logo, mentre le copertine delle scatole dei videogames lasciano sempre a desiderare. In ogni caso penso che un 90% sia della sua misura.

OK, fine del primo punto. Ehi ragazzi sveglia! Non vi preoccupate, tra poco smetto ti tediarvi, cosi' potete andare a dormire. La mia (Nostra! NdChris) copertina favorita è quella di Gennaio 1991, quella con la foto dell'Uomo Ragno.

Prima di lasciarci, vorrei avanzarvi una richiesta. Potete fare un articolo che spieghi le differenze tra un A500 e un A500 Plus? Vi ringrazio per la cortese attenzione (Guarda che non sei su un telegiornale! NdChris).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL srl

Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

APERTO IL SABATO
CHIUSO IL LUNEDI

Orari: 9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

DAL 17 APRILE 1992 IL NUOVO TELEFONO DEL NEGOZIO SARÀ: 02/39260744 r.a.

OFFERTE SPECIALI

ROCKGEN L. 279.000

Semplice da usare per la sovrapposizione di immagini, con software "Home Titler" professionale in omaggio.

ROCKGEN PLUS L. 449.000

Genlock Plus per tutti gli Amiga & CTDV con visualizzazione su 3 monitor in contemporanea, doppia dissolvenza, video passante, software "Home Titler" professionale per titolazione in omaggio.

INTERFACCIA 4 JOYSTICK L. 19.000

Nuova intefaccia, permette di collegare 4 joystick al tuo Amiga per giochi tipo, tennis, pallavolo, Kick-Off ecc.

BOOT SELECTOR (KIT) L. 19.000

Trasforma il Drive esterno in Drive interno potrete così "bootare" da DF1: Utilissimo, Indispensabile!!!

200 ETICHETTE 3 1/2 L. 19.000

Confezione di 200 etichette colorate da 3 1/2 per dischetti con apposito collante che non danneggia i dischetti.

AMIGA SUPER MOUSE
L.* 39.000 *

ANTIVIRUS HARDWARE + INDICATORE DI TRACCE DIGITALI L. 79.000

Per tutti gli Amiga, indispensabile

MAXI OFFERTA!!!

AT-ONCE "Classic" Novità L. 299.000

Schede interna trasforma l'Amiga 500 in un PC AT *FANTASTICO*!!!

SUPER MOUSE PAD L. 15.000

Nuovo tappetino antistatico

PENNA OTTICA L. 29.000

Permette di disegnare direttamente sul monitor, divertente, amatoriale.

MOUSE SELECTOR PLUS L. 29.000

Nuovo selettore Mouse / Joystick per non staccare sempre il mouse dalla porta 1° dell'Amiga.

PROLUNGA PER MOUSE / JOYSTICK L. 12.000

TASTO DI PAUSA L. 19.000

Kit di facile installazione blocca l'Amiga con qualsiasi programma, gioco, basta ripre.....per far ripartire tutto

AMIGA PISTOLA L. 89.000

Nuova pistola per Amiga con due giochi omaggio. DIVERTENTISSIMO.

KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 L. 10.000

Mantiene efficiente il tuo Drive

Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

E' ora per noi giunto il momento di sparire, augurandovi una lunga notte di incubi.
Piattolosamente Vostri, Hanky Panky & Chris.

In attesa che la proposta del mese scorso possa cominciare a dare i suoi frutti (tenete presente che ci vogliono circa due mesi prima di vedere le vostre risposte pubblicate), ho espresso quelli che erano i giudizi di due simpatici lettori riguardo alcuni giochi da noi recensiti. Il fatto che le votazione fossero quasi tutte in accordo con le nostre è assolutamente casuale (anche se so già che non ci crederà nessuno). Devo comunque ammettere che parecchie critiche, in certi casi sicuramente condivisibili, sono arrivate in particolar modo per le votazioni di Double Dragon III, WWF, Final Blow, Tip Off. Con la speranza di avere (già a partire dal mese prossimo) una "base" quantitativamente più affidabile di vostri globali, potremo finalmente chiarire queste e altre questioni. Fatevi vivi. Approfitto di un momento di pausa per salutare con affetto il Cammello Volante Kabubi che invita tutti voi lettori a "tirare fuori gli attributi" per una Posta sempre più coinvolgente e ricca di spunti... La tua prima supposizione è quella giusta: effettivamente sono anche un po' masochista!

NEL MEZZO DEL CAMMIN DI NOSTRA VITA...

Benemerita redazione di TGM,
chi vi scrive è uno studente del terzo anno del Liceo Scientifico, che si vede costretto, negli infelici pomeriggi di questo gelido inverno, a imparare i metodi di ricombinazione naturale delle cellule di Escherichia Coli oppure la determinazione del colore degli occhi del figlio del figlio di un moscerino della frutta. Tutto questo a scapito della quotidiana partita a Player Manager, per mirare alla conquista della decima coppa consecutiva da inserire nel mio ricco palmares (per riuscire in questo gravoso intento mi affido ai goals che riesco ancora a mettere a segno nonostante che il mio giocatore sia quasi quarantenne!).
Sulla mia scrivania però, tra una bevuta contenente una colonia di moscerini, qualche cellula di Escherichia sparsa qua e là ed il preziosissimo data-disk di Player Manager, trova anche posto un libro "infernale", il cui autore può essere definito il padre della nostra amatissima lingua italiana. Se poi penso al fatto che il motivo che lo ha spinto a scrivere il suo capolavoro è stato probabilmente la lontananza forzata dalla sua amata città, mi verrebbe voglia di uccidere personalmente quei poveretti che sono già morti da un po' di secoli ma che avevano avuto la bella idea di scacciare il nostro bravo scrittore dalla patria. Naturalmente, dopo questo stralcio di bibliografia che per una volta non ho copiato da nessuna antologia, tutti avranno capito che sto parlando del nostro caro amico Dante e della prima cantica della sua Commedia. Proprio a questo proposito ho deciso di scrivervi, per mettervi a conoscenza di una mia (spero interessante) idea. Perché non proporre a qualche qualificata software house italiana la realizzazione di un video game realizzato alle vicende contenute nell'Inferno di Dante? Non sarebbe forse divertente vedere il nostro amico saltellare tra gli Ignavi per raggiungere l'imbarcazione di Caronte, e per uccidere (piccola variazione alla storia originale) il boss dei lussuriosi? Secondo me sarebbe un ottimo incentivo per lo studio canonico della Divina Commedia, che interessa migliaia di ragazzi come me.
Vi sarei grato se prendeste in considerazione la mia proposta, magari per spartire poi in futuro la ricompensa riservata all'ideatore (io) e coloro che hanno reso famosa l'idea (voi).
The Genius Computer Club. Gianluca Muraro.

Bella idea! Anche se ti devo informare che ai tempi del Commodore 64 qualche d'uno ci aveva già pensato. A dire il vero non è che si trattasse di un grande prodotto, riuscendo però ugualmente ad affascinarmi. In effetti le potenzialità per un grosso successo ci sono tutte, e credo proprio che ne parleremo in giro; se nel frattempo qualche d'uno di voi volesse cimentarsi nel realizzarne una versione... Il Talent Scout non aspetta altro!

ALLA RICERCA DEL CODICE PERDUTO

Gentilissima redazione di TGM,
vorremmo un aiuto in due giochi:
1) Qual è il Santo Graal da scegliere alla fine di Indiana Jones III? E' sempre lo stesso, o cambia di volta in volta? Se cambia, come si fa a scegliere quello giusto? (E per favore non parlateci delle indicazioni nelle catacombe di Venezia, o tantomeno del quadro nel castello nazista).
2) Non potreste pubblicare i codici (di cui parlate nel TGM di Febbraio) necessari il Leisure Suit Larry V per poter raggiungere la destinazione scelta all'aereoporto?
Roberto e Daniele Speciala, Davide Algeri.

Cara redazione di TGM,
avendo perso i codici Their Finest Hour della Lucasfilm vi chiederei se potreste pubblicarli.
Vostro affezionato lettore, Luca Grazzani.

Alla simpatica redazione di TGM,
sono riuscito ad avere una coppia di quel magnifico videogioco che è "Police Quest III". Tuttavia non sono riuscito a mettere le mani sui codici. Vedendo che nel mese di Gennaio lo avete recensito, mi chiedo se non potreste pubblicare i codici presenti sul manuale (combinazione armadietto, multe, ecc...).
Pluriennale e affezionato lettore, Edmondo Masseri.

Alla gentilissima redazione di The Games Machine,
Carissimi amici, è da un po' di tempo che sto cercando disperatamente i codici dei seguenti videogiochi: "Their Finest Hour" della Lucasfilm, simulatore di battaglie aeree della seconda guerra mondiale. "Police Quest III" da voi recensito nel numero di Gennaio. Ringraziandovi anticipatamente, vostro fedele lettore Davide Pizzamiglio.

Cari amici di TGM,
cerco disperatamente da quasi un mese i codici di "Their Finest Hour", simulatore della seconda guerra mondiale edito dalla Lucasfilm. Essendo un vostro appassionato lettore (vi seguo dal primo numero) spero possiate esaudire la mia ardita richiesta. Distinti Saluti, Emanuele Asti.

Vi confesso che speravo proprio di aver liquidato l'argomento una volta per tutte, con il Domandone di un paio di mesi fa. Ma evidentemente la cosa, a giudicare anche dalle frequenti telefonate che riceviamo, non sembra essere ancora sufficientemente chiara. Proviamo allora con un semplice sillogismo i codici li potete tranquillamente trovare all'interno delle confezioni originali, le copie piratate non hanno i codici, noi abbiamo sempre combattuto la pirateria cercando in tutti i modi di sensibilizzarvi all'acquisto dell'originale. Come si potrebbero quindi conciliare tutte queste considerazioni con la pubblicazione dei suddetti codici? Mi auguro di non aver offeso nessuno, motivando allo stesso tempo la paradossalità delle vostre richieste.

IL DOMANDONE DEL MESE

(Questa volta telefonico)

"Pronto è la redazione di TGM?".
"Sì".
"Avrei un problema...".
"Quale?".
"Allora... Io ho comprato il primo numero di TGM Action; e non funzionava. Ho comprato allora il secondo numero; e non funzionava. Ho quindi acquistato anche il terzo, continuando però a non funzionare ho deciso di chiamare per avere qualche delucidazione...".
"Mmmmhh, strano. Mi saprebbe mica indicare che cos'è che succede, non caricano proprio, si impallano subito, grafica rovinata...".
"No, niente di tutto questo. Dunque, io inserisco il dischetto nel drive, digito A:... Purtroppo però a questo punto mi dà un segnale d'errore dicendo che la lettura è impossibile. Come posso fare?".
"Come sarebbe a dire A:? Mi scusi, ma lei che computer ha?".
"Che domanda! Un PC 286...".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORRIERE DEI VIDEOGAMES

Le troverete da 'Joystic fun'
TUTTE LE NOVITÁ A 16 BIT

UN NUOVO SHOP
PER IL DIVERTIMENTO ELETTRONICO
A Milano in V. Lorenteggio 38, dal 16 Marzo

Dal 16 marzo, in via Lorenteggio, 38 a Milano, è aperto un nuovo negozio dedicato a tutti gli appassionati di computers e video-giochi. Il suo nome "JOYSTICK FUN" spiega già il carattere ludico e di intrattenimento che i titolari, Maria e Davide gli hanno attribuito. Qui potrete trovare la gamma Commodore (AMIGA-C64), i Pc compatibili IBM, le console (SEGA-MEGADRIVE, SUPERFAMICOM, GAMEBOY, GAMEGEAR...) e in più una miriade do accessori e software dedicato; il tutto naturalmente ai migliori prezzi che il mercato possa offrire.

Davide grazie ad una lunga milizia nel campo informatico ed a una vera passione per i videogames, vi sarà di aiuto per qualsiasi delucidazione.

L'orario d'apertura del negozio è dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 15.00 alle 19.30, dal lunedì pomeriggio al sabato.

Osservatorio
Il successo dei tascabili

Quante volte vi sarà capitato durante i lunghi interminabili viaggi in treno o in autobus di non sapere come far passare il tempo senza annoiarvi??? Ora il problema può dirsi risolto grazie alle nuove tecnologie giapponesi che hanno portato in Italia i "TASCABILI del divertimento". Si tratta di piccolissime Consoles, dotate di schermi LCD in bianco e nero e a colori, che tranquillamente possono essere portate nella tasca del vostro giubbotto o anche nella vostra personale 24 ore. Gameboy, GameGear, PC Engine GT, hanno ormai invaso il nostro Paese, portando con loro centinaia di appassionanti video-games. A voi la scelta ora su come "divertirvi" senza più annoiarvi!.

IL COMPUTER CONQUISTA TUTTI
IL SUCCESSO DI AMIGA E PC
Per giocare e lavorare

I computers della serie Amiga e PC compatibili stanno riscuotendo nel mercato italiano successo veramente notevole. L'esplosione delle vendite osservata nel periodo natalizio testimonia quanto il computer sia ormai diventato un oggetto quasi indispensabile per la famiglia media italiana. Ma perchè "AMIGA"????? Il successo della macchina Commodore dipende da 3 semplice fattori: 1) Il prezzo 2) La qualità 3) Il software. É una macchina versatile che da un lato può trovare spazio anche in una piccola azienda, sia per compiti di tipo amministrativo che per applicazioni grafiche, e l'Amiga si distingue soprattutto per la ricchezza e l'alta qualità del software esistente nel campo della videotitolazione professionale. In famiglia invece è altrettanto utile per bambini e ragazzi per l'ampia dotazione di software didattico e di giochi. La gamma Amiga anche in relazione ai diversi tipi di utente cui è destinata spazia dall'economico A500, più adatto per l'utenza domestica giocosa e per le prime esperienze con software applicativo, al più sofisticato A2000 fino all'Amiga 3000, che per prestazioni è paragonabile ai più blasonati Pc 386 o agli ultimi Machintosh. I Pc compatibili stanno anch'essi guadagnando enorme terreno specie se si considera che con una cifra intorno al milione e mezzo si acquista un computer in grado di soddisfare tanto il professionista quanto l'hobbista. La ricchezza di software esistente ed in via di sviluppo, soprattutto la grande disponibilità di pacchetti italiani, fanno dei pc compatibili un ottimo acquisto per tutti. Ormai nelle case degli italiani medi si sentirà accanto alla classica frase "Hai preparato il caffè???" la nuova esclamazione "Presto accendi il computer!!".

IL PC RICONOSCE LA TUA VOCE

La Sound Master II è una delle migliori schede sonore dell'ultima generazione. Viene fornita già accessoriata di amplificatore, cuffia, microfono, interfaccia e cavi midi. Si differenzia dalla folta concorrenza per alcune caratteristiche che la rendono innovativa nel panorama sempre più affermato del multimediale. Col semplice bypass dell'altoparlante del Pc consente di udire un suono piacevole e naturale anche con giochi sprovvisti di drivers per schede sonore. L'ampio corredo software consente di trasformare il Pc in un potente registratore di voce, musica ed effetti sonori che salvati su files possono poi essere riascoltati. Non potendo descrivere in dettaglio tutte le caratteristiche di questa scheda citerò la più originale, che consente di impartire gli ordini ai programmi (CAD, fogli elettronici, word processors) attraverso la voce dopo aver insegnato al computer a riconoscerla. Da citare anche il programma Lyra dotato di interfaccia grafica, che fornisce musica MIDI di elevato livello e consente la notazione oltre che da tastiera o mouse anche da MIDI.

JOYSTICK fun
MILANO VIA LORENTEGGIO 38 TEL. 02/48952821 FAX 02/48952819

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

"Ah! Abbia pazienza un attimo, ma secondo lei la scritta "Action Amiga" che cosa sta a significare?".
"Non lo so, sulla rivista c'è scritto "Amiga, Atari ST e Pc Compatibili"...".
"Non è possibile, guardi che si sbaglia...".
"Ma no, è scritto bello grande!".
"Ok, va bene; ma quello è il TGM normale, qui stiamo parlando del TGM Action Amiga...".
"Ah, è vero, c'è scritto Amiga, ma cosa significa? Vuole allora dire che sul mio computer non potrà mai funzionare? E' un vero peccato però, perché la rivista mi piaceva così tanto".
...
(Altra telefonata)
"... Ma è assurdo, il vostro dischetto sul mio PC non funziona...".
"E vorrei anche vedere, è per Amiga!".
"Beh, ma non si fa così. Non dovevate scrivere che era per Amiga, ma che non era per PC!".
"Mi scusi, ma secondo lei è più intelligente scrivere che i demo sono compatibile per un formato, oppure dire che non lo sono per il Pc, l'Atari St, il Macintosh, il Commodore 64, lo Spectrum, la caffettiera Lavazza, il Pinguino De Longhi...".

Precisando che la pubblicazione degli stralci di queste due telefonate non deve essere considerata in nessun modo offensiva nei confronti dei due interlocutori (quantunque un po' d'ilarità redazionale l'abbiano comunque suscitata), vi possiamo assicurare che era un'eventualità alla quale non avevamo proprio pensato. Dopotutto un lettore di TGM Action dovrebbe necessariamente essere, o quantomeno essere stato, anche un lettore di TGM; dovrebbe quindi essere al corrente quantomeno del fatto che ci sono recensioni per PC, e altre per Amiga. Chiamando la nostra ultima rivista TGM ACTION AMIGA ci sembrava scontato che si rivolgesse esclusivamente agli utenti del diffusissimo 16-bit Commodore.
Niente paura però, stiamo già preparando nuove sorprese...

TOP GAMES

Clamorosa svolta al vertice della classifica! Dopo tre mesi di dominio, Lotus II cede il posto ad Another World che si è imposto alla grande (confermando pienamente una votazione e un bollino Top Score indubbiamente più che meritati), in seconda posizione l'eccelso F1 Grand Prix che è sicuramente destinato a una prolungata permanenza i classifica. Monkey II ha nel frattempo guadagnato un paio di posizioni superando addirittura il suo predecessore.

1 ANOTHER WORLD (N-1)
2 F1 GRAND PRIX (N-1)
3 LEANDER (2-2)
4 LOTUS TURBO CHALLENGE 2 (1-4)
5 KICK OFF 2 (3-7)
6 RODLAND (5-5)
7 WOLFCHILD (N-1)
8 LOTUS TURBO CHALLENGE (4-7)
9 DYLAN DOG (N-1)
10 INDY 500 (6-7)
11 GOBLIIINS (N-1)
12 FIRST SAMURAI (8-3)
13 MONKEY ISLAND II (14-2)
14 MONKEY ISLAND (7-10)
15 ALIEN BREED (12-2)

Accogliendo poi un'interessante proposta di Roberto e Sandro Sorescu ho deciso di realizzare anche due classifiche "riassuntive" che prendano in considerazione le posizioni degli ultimi cinque mesi. Al primo vanno 15 punti, al secondo 14... Possiamo così delineare il gioco in assoluto più votato e l'apprezzamento delle varie software house sommando i punteggi di tutti i loro titoli presenti in classifica.

1 KICK OFF 2	Punti 66
2 LOTUS 2	Punti 57
3 RODLAND	Punti 53
4 INDY 500	Punti 52
5 LOTUS	Punti 48
6 MONKEY ISLAND	Punti 38
7 LEMMINGS	Punti 33
8 LEANDER	Punti 27
9 FIRST SAMURAI	Punti 20
10 TOKI	Punti 17

1 GREMLIN	Punti 109
2 ANCO	Punti 79
3 PSYGNOSIS	Punti 60
4 STORM	Punti 53
5 ELECTRONIC ARTS	Punti 52
6 LUCASFILM	Punti 43
7 CORE	Punti 34
8 IMAGEWORKS	Punti 32
9 DELPHINE	Punti 29
10 RENEGADE	Punti 18

Cosa mi dite, vi sembra una buona idea, oppure no?

INDY COMPETITION

La competizione ha subito un leggero rallentamento dovuto all'impossibilità di recuperare le ultime due settimane di Posta (per via di un piccolo disguido). E così questa volta i concorrenti che sono riusciti a qualificarsi sono stati solamente quattro (vi ricordo che, per ragioni di spazio, non posso più prendere i considerazione i tempi superiori ai 38 secondi). Ma nonostante il numero esiguo di partecipanti abbiamo una nuova strepitosa pole position! A quanto pare il "muro" dei 37 secondi è destinato a crollare quanto prima. Paolo Golinelli c'è andato vicinissimo facendo fermare i cronometri sull'incredibile 37.03 a 243.04 Mph di media. Fra gli altri giri veloci ricordo anche quelli di Giuseppe Mancozzi (37.63 a 239.17 Mph), Pask (37.68 a 238.80 Mph) e Andrea "Maverick" Gumirato (37.87 a 237.65 Mph). Diamo quindi un'occhiata a come è mutata la griglia di partenza...

1 Fila
Paolo Golinelli 37.03
Matteo Grimaldi 37.08
2 Fila
Jack The Snail 37.14
Alessandro Crespi 37.40
3 Fila
Marco Citterio e Luca De Martino 37.42
Andrea Cappelletti 37.50
4 Fila
Iuri Vannini 37.55
Filippo Puccetti e Maurizio Raffi 37.56
5 Fila
Giuseppe Mancozzi 37.63
Daniele Baione 37.64
6 Fila
Pask 37.68
Andrea Gualdi 37.76
7 Fila
Stefano "Inox" Innocenti e Anchise Ventuschi 37.80
Damiano Foresti, Nicola "Nik'70" Biscardi e Marco Salveneschi 37.84
8 Fila
Andrea "Maverick" Gumirato 37.87,
Riccardo Saccomandi 37.88.

Prima di chiudere vi ricordo anche questo mese che sono sempre in attesa delle vostre prestazioni a Formula One Grand Prix e che i circuiti sui quali si compete sono quelli di Monaco e Monza...
Chi occuperà le prime file della griglia il mese prossimo?

VOTATE LA COPERTINA PIU' BELLA

Continua a mantenere la prima posizione quella di Gennaio con Monkey II, non particolarmente apprezzato Space Gun (del numero di Febbraio), la piazza d'onore se la contengono invece quelle di Robocod, Robocop 2, Cruise For A Corpse, Spiderman.

SYNTHETICAMENTE

Cominciamo con due vere e proprie perle (o forse "perlate"?). La prima è quella di un certo Dottor Enigma che ha scritto con una sorta di alfabeto runico di Tolkien, per poterlo tradurre è stato necessario affumicare un terzo foglio che forniva la chiave d'interpretazione. Alla fine di un lungo lavoro è saltato fuori pure un indovinello (piuttosto imbecille a dire il vero) e un sacco d'altre boiate; complimenti comunque per l'originalità... La seconda riguarda l'ultimo, enigmatico, messaggio dei cari

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

Squattrinati di Napoli; si parte da un bustone di mezzo metro per trenta centimetri (circa), si passa poi ad una busta più piccola, poi ancora un'altra, un'altra ancora... Alla fine compare una scritta: "... è uno scandalo...". Bah!

Mi ha fatto molto piacere la risposta dell'affezionato Ivan Bersanetti alla sua lettera pubblicata nel numero di Febbraio. L'importante credo che sia cercare di chiarire sempre le cose nella maniera più limpida possibile, non mi sembra comunque il caso di stare a "menartela" più di tanto, fra vecchi amici...

Vorrei quindi rispondere alle bellicose illazioni di tale Perry Mason nei confronti della nostra classifica dei giochi preferiti dai lettori (che non vuole comunque avere alcuna pretesa particolare, se non quello di rappresentare sommariamente le vostre preferenze espresse all'interno delle missive). Ti faccio notare, visto che ne fai riferimento, che dei dieci giochi da te menzionati ce ne sono ben 4 per console, 3 esclusivamente per PC, 1 che è stato a lungo nella nostra classifiche, 1 uscito ormai un paio d'anni fa e uno decisamente troppo specifico per raccogliere un numero sufficiente di consensi, nonostante sia d'indiscutibile qualità. "Ora che i vostri loschi traffici sono stati sventati confessate il vostro sporco gioco finalizzato a far acquistare titoli insulsi come Lemmings, Thuderhawk e Lotus Turbo Challenge II, sulle cui vendite ovviamente avrete inusitate percentuali...". Complimenti quindi al Tenente Colombo... scusate, a Perry Mason, per aver risolto così brillantemente un altro difficile caso.

Una caloroso saluto al quindicenne Luca Abiusi, tanti auguri di compleanno, visto che siamo nati lo stesso giorno. Ringrazio anche Fabrizio Lodi per "la caterva i caratteri travestita da lettera" (siamo entrambi inguaribili, o forse, come hai detto tu, schifosi nostalgici); già che ci siamo ricordo anche Riccardo Bertazzolo ("le vittorie vere sono quelle entusiasmanti").

Uno dei tanti che ripropone i problemi di compatibilità dell'Amiga Plus è Massimiliano Bellino. Al riguardo posso solo dire che tutti i nuovi titoli non dovrebbero presentare alcun problema (ci mancherebbe altro), per quelli già disponibili (specie i più vecchi) le difficoltà effettivamente ci sono, il mio consiglio è di comprare uno switch con il kickstart 1.3.

C'è invece chi si lamenta, giustamente, delle "end-sequence" di alcuni giochi: semplicistiche e assai poco gratificanti (discorso che vale anche per grandissimi prodotti come Hunter, Heimdall, Lotus 2). Non posso che concordare con Antonio Parlato, specie dopo aver visto quelle di Cruise For a Corpse e Monkey Island...

Curiosa teoria quella del professore di matematica di Biagio Roggia: Zak McKracken sarebbe un gioco pornografico! Perché nell'introduzione Zak fa nel letto quello che non doveva fare mentre sogna Anna. Perché quando Zak e Anna si conoscono, e Anna gli spiega il funzionamento della macchina a tre cristalli, gli spiega anche il funzionamento di un'altra cosa. Perché quando si fidanzano nel gioco si fanno vedere esplicite scene di sesso... Boh?

Nella divertente lettera di Pierluigi Porta si parla della non eccessiva difficoltà di Megalomania, che rimane comunque un grandissimo gioco. Hai indubbiamente ragione (è come sempre colpa di Alex, che si lascia affascinare dagli sconosciuti che gli fanno l'occhiolino), ti potrà comunque tirare su di morale il fatto che sarà prima o poi disponibile un data disk con isole decisamente più impegnative.

Mi ha scritto nuovamente Marco da Roma che vorrebbe assolutamente conoscere l'indirizzo dell'ormai mitica Eleonora, che invito pubblicamente a farsi sentire visto che, dopo lo shock iniziale per una lettera così "sui generis", cominciano ad essere numerose le richieste di un suo gradito ritorno.

Nel frattempo Marco The First si affida alle mie ormai universalmente riconosciute qualità di playboy per sapere come riuscire a conquistare la sua ragazza dei sogni, che però continua a rifiutarlo perché secondo lei troppo normale. Secondo me l'idea di presentarti con un salvagente non era affatto male, avresti però dovuto aggiungere un bigliettino sul genere "il naufragar m'è dolce fra le tue braccia...", non mi sbilancio però sulle possibilità di riuscita!

Ennesime richieste d'informazioni su Street Fighter II da parte di Daniele Giovannelli. Per il momento non c'è nulla d'ufficiale, ma come già detto speriamo di potervene dare notizia quanto prima.

Complimenti a Enrico Villa per il suo 24 in Diritto Privato (secondo me un voto di gran classe, coincidenza? NdMax), per quanto riguarda i ritardi e i disguidi evidentemente le Università italiane funzionano tutte allo stesso modo (visto che siamo in argomento devo purtroppo riproporre una drammatica situazione: i miei sono tornati all'attacco intimandomi il passaggio di "almeno" tre esami (al limite due con un preappello) nella sessione di Marzo, pena l'espulsione dal tetto del nucleo familiare. Se considerate che oggi è il 17 di Marzo, TGM è in questo momento chiuso (anche si rimangono come sempre da controllare le impaginazioni, pellicole, cianografiche...), e mi rimangono quindi sei giorni per Storia Economica (per la quale ho leggiucchiato un paio di libri su quattro), tredici per Matematica Finanziaria (qui dispongo dei mitici appunti "botte di ferro", con i quali se passi puoi prendere solo 21, se passi...) e quattordici per Macro, capirete anche voi la precarietà della situazione. Se quindi a qualche d'uno di voi avanzasse un letto... NdMax)

Grazie per la comprensione e tutti i complimenti che abbiamo ricevuto da JL, a cui si aggiungono anche i saluti per Andrea Codone, Alessandro, Luciano e Cristina Marsano, Massimiliano Del Forno, Marco Massara, Marco Sottani (per la sua recensione) e Fabio Rossi (curioso caso di omonimia, credo. A questo istante i poi sono in attesa della fiammante Ferrari della fotografia).

Messaggio per Marzio Simeone! Ho ritrovato tutte le tue lettere, tranquillo perché se ne parlerà nel prossimo numero. Nel frattempo una prima citazione: "La vita è come una partita di calcio, qualcuno la gioca, qualcun altro si limita a guardarla".

Matteo Mancuso vuole sapere cosa ci fanno i Lemmings nel quarto livello del terzo mondo di Leander (avranno sbagliato confezione), e soprattutto se uscirà il seguito ("chiamato magari Tigerander?"). La risposta a questo tuo quesito la troverai all'interno delle Voci di Corridoio di questo mese, mentre per quanto riguarda Venus 2 è una notizia che per il momento deve essere smentita, anche perché i programmatori stanno lavorando su Zool di cui ci occupiamo fra le preview. Marco Alfano è invece interessato all'eventuale uscita di Robocod e F1 Grand Prix sul PC; per il primo non ci sono al momento molte possibilità, il secondo dovrebbe invece fare la sua attesa comparsa entro breve tempo.

Chiudiamo ancora una volta sulle note del quiz musicale. Prima di tutto però i complimenti a Carlo Ingrao (nessun premio materiale in palio, solo la gloria!), Gianfranco Barzaghi, Mizio da Lecco, Fabrizio Mantovani, D. Axl C. Roses. Un saluto a Toki '91 (la citazione: "... Behind the curtain, in the pantomine", è ovviamente tratta da Show Must Go On) e quindi un paio di suggerimenti per scoprire questo nuovo quesito; la canzone è del più celebre "duo-pop" inglese degli ultimi dieci anni, ed è stata una delle tante "pedine" fondamentali nella loro scalata alle classifiche mondiali: "Do you play to win... Or are you yust a bad loser?".

CONCLUDENDO

Vedo con piacere che il volume di lettere mensili continua ad aumentare, la cosa non può logicamente che rallegrarmi profondamente; tutto questo con la speranza che possa essere un segno tangibile d'apprezzamento per il mio impegno, e, più in generale, per la rivista nel suo complesso.

Ah, quasi dimenticavo una cosa: mi sembrava che fosse ieri il giorno nel quale dischiusi, con emozione e curiosità, la prima lettera. E invece è già un anno che chiacchieriamo più o meno animatamente insieme; un anno ormai trascorso per me, per voi, per tutti... Un anno ricco di ricordi (con la speranza che siano stati quelli piacevoli a predominare) nel quale noi dobbiamo essere necessariamente cresciuti, nonostante, almeno per quello che mi riguarda, non me ne sia assolutamente reso conto, o forse ho fatto finta di non accorgermene...

RICKI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THALAMUS

EUROPE

ONE MAN'S HAVEN BECOMES ANOTHER MAN'S HELL...

BOROBODUR planet of doom

By Softeyes

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTEL

via Antonino Salinas, 51/8 - 00178 - Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812

UCCIDI PER NON ESSERE UCCISO!
Quando l'Agente Speciale Johnson venne mandato sul lontano Borobodour - conosciuto come il Pianeta Maledetto - per eliminare il fuggitivo scienziato pazzo Dr. Ragnova, non si aspettava un eventuale atterraggio di emergenza.
E nemmeno si aspettava un interminabile inferno vivente!
Riuscirà a sopravvivere ai mostruosi abitanti delle cupole? Riuscirà a superare le intricate strade che lo condurranno ad affrontare il Male Estremo?
Solo riflessi pronti ed un freddo istinto omicida lo salveranno da Borobodour...

SOLO PER IL TUO AMIGA

'Divertente, vasto, sprite colorati e accurati fondali, scrolling parallattico inaccountabile e suggestive musiche per ogni livello. Cosa pretendere di più?'

Don't miss out on extra action!
Join the THALAMUS Fan Club now!
Ring or write for details of what's in store:
Thalamus Europe, 1 Saturn House,
Calleva Park, Aldermaston,
Berks RG7 4QW
Tel: 0734 817261!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Electronic Ant Colony

SIMANT™

Dopo lo strepitoso successo di SimEarth™

ecco un altro nuovo strabiliante gioco!

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

Formiche. Hai condiviso il tuo cibo la tua casa e il tuo pianeta con loro. Le hai calpestate, le hai sterminate con l'insetticida e le hai maledette.

Ora tu puoi essere una di loro.

AMIGA E PC

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/